Tot.151

微软日本战略发布会召开，多款X360日系新作公布！

游戏机实用技术

TV GAME

UCC特别企划
游戏富豪名人录

次世代电子娱乐群英会
——E3 2006精彩预览

小说回廊
最终幻想XII
绝赞连载中

特稿
梦的轨迹
——《梦幻之星》系列回顾巡礼

攻略透解
古墓丽影 传奇
天诛DS 暗影
A.C.E. 异世纪传说2

研究中心　最终幻想XII／皇牌空战 零／绝体绝命都市2 被冰封的记忆／创造职业球会 欧洲冠军杯

前线狙击　SD高达G世纪 PORTABLE／女神异闻录 PERSONA3／救世魔神
我的暑假P 昆虫博士与天边山的秘密

2006.5B　定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
10>
9 771008 060006

游戏光环Gamehalo
VR战士5 对战影像 · 罪恶装备XX SLASH 基础教学
游戏点评
绝体绝命都市2 被冰封的记忆／幽灵行动 尖峰战士

本期赠品
游戏主题贴纸/幽灵行动 尖峰战士 海报/Gamehalo VCD

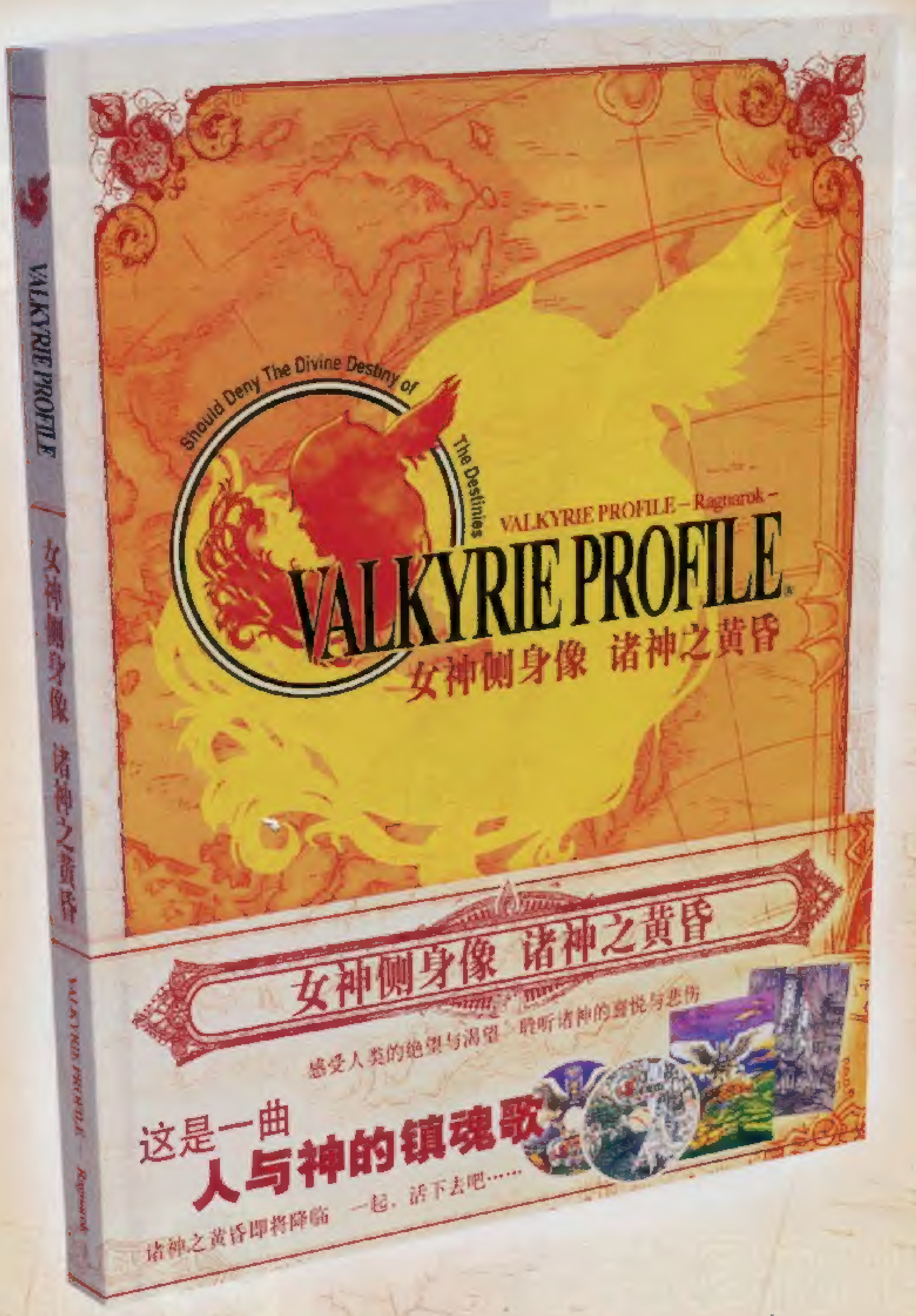
www.pdfbook.cn

Sony Ericsson
爱上简•悦新体验
简悦清纯——天仙妹妹
索尼爱立信简•悦系列
简捷功能、简约设计，就是索尼爱立信简•悦系列：
简音J230c，轻松一按，即可接通调频立体声收音机；
简信J220c，海量储存200条短信或500组联系人；
简美J100c，轻灵时尚，让你爱不释手。
简简单单，拥有悦耳、悦目、悦心体验！
简美
J100c
简音
J230c
简信
J220c
www.SonyEricsson.com/cn
产品以实物为准 图片仅供参考

女神侧身像 诸神之黄昏 VALKYRIE PROFILE — Ragnarok —

4月27日 全国上市

148页大16开豪华精装特辑+《女神侧身像》金曲CD×2+精美海报×2



全人物介绍+不为人知的背景故事
世界观深度解析+用语集
游戏与现实中北欧神话的对比
游戏制作人访谈+汉化版作者访谈
珍藏版全剧情小说

限量印刷，豪华装订，永久珍藏

Should Deny The Divine Destiny of The Destinies
VALKYRIE PROFILE – Ragnarok –
VALKYRIE PROFILE
女神侧身像 诸神之黄昏

ACG STUDIO Animation Comic Game 系列出品 | CD ② | 「原作荣誉」
1999年日本游戏最佳剧情奖
2000年PlayStation Award用户选择奖
2000年PlayStation Award剧情奖

新机地机迷会

GAMESON TRADING CO.

www.e-gtco.com

实况足球大赛

万 元 大 奖 等 你 拿

新机地杯实况足球全国大奖赛报名开始，详情请登录www.e-gtco.com

报名热线：

北京：010-51195187

上海：021-51501390

深圳：0755-82396506

全国最强动漫、模型、游戏机专门店

热烈祝贺新机地北京、上海旗舰店火爆开业！

新机地是一家集网上订购、门店销售、消费阅读为一体的，综合性、立体式经营的游戏、动漫公司。其下由新机地机迷会、新机地游戏专卖店、新机地动漫书店、新机地休闲书坊、新机地模型精品专卖店等部门组成，新机地还拥有完善的售后服务体系，能够向广大客户提供优质的技术与信息支持。游戏的时代，游戏的节奏，我主张个性的生活，我追寻自己的游戏感觉。因此“新机地”让你的时尚个性体验从此开始……

欢迎全国批发/零售！

支付宝、安付通支付货款。安全、快捷、放心！

24小时给您最稳健、最可靠的网上潮流游戏、动漫精品商店

http://stores.ebay.com.cn/egtco

http://shop33335488.taobao.com

新机地机迷会

欢迎全国申请加盟

客户服务热线

深圳：0755-82252632

上海：021-51501390

北京：010-51195187

手机：13802233900

官方网站：http://www.e-gtco.com

动漫网站：http://book.e-gtco.com

电子邮件：gtco@e-gtco.com

传　　真：0755-25198828

深圳航母店

深圳市新园路西华宫三楼207A

新机地（铜锣湾）直营店

深圳市华强北华侨城铜锣湾影音专卖区

上海旗舰店

上海炫动乐百动漫城2层2112

北京旗舰店

北京市海淀区中关村海龙大厦6楼Y605

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《游戏城寨》第3期

报刊亭销售中...

5月5日之前寄回读者调查表即可参加当期四大主机抽奖活动

Level 1 四大主机抽奖活动
中奖名单公布！

《游戏城寨》音乐台CD

01 Glorious（《A.C.E2》主题曲）
02 Your Color（《九十九夜》主题曲）
03 VS（《风雨传说》主题曲）
04 Broken Skies（《皇牌空战 零 贝尔肯战役》BGM）
05 Zero（《皇牌空战 零 贝尔肯战役》BGM）
06 And I Love You So（欧美流行推荐）
07 Period（日韩流行推荐）
08 半球（网友点播）
09 莎花（网友点播）
10 旺达的眼泪（佳文选读）
11 游戏对白赏析（《最终幻想XII》）
12 Love needing（仓木麻衣演唱）

全国各大报刊亭 均有销售

游戏／网络／音乐互动志

梦幻骑士V、皇牌空战X 等新作快报
大神、少年杨格斯 等大作急速攻略
UP TEAM佳文选登
私房话再谈敏感话题
美优馆扩版献上人气小美女
Level 2 四大主机抽奖活动中奖名单公布

更多精彩不要错过，敬请关注《levelup 游戏城寨》 Level 4

4月30日上市

《游戏城寨》第4期

第4期继续送出四大主机

寄回第4期读者调查表，
继续参加当期四大主机抽奖活动！

《游戏城寨》音乐台CD

特别制作 另类音乐猜谜

Reset等动漫游金曲
网友点播好歌
经典场景对白

精彩内容不容错过！

游戏机 TV GAME 实用技术

总第151期 TV GAME半月刊
2006年5月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

5B
COVER STAFF

封面用图:罪恶装备XX SLASH
设计总监／封面设计:Jason

©SEGA Corporation, 2005 / 1998-2005 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

CONTENTS Part 1

游戏情报站

微软日本战略发布会召开，多款X360日式新作公布！ 12
育碧公开首款“革命”游戏，全新操作感觉带来FPS革命！ 13
Square Enix携手松下进军家电业 14
Capcom两大名制作人共创《神之手》 14

新作短波

皇牌空战X 诡影苍穹 16
镜头之恋 16
新·超级马里奥兄弟 16
随身海岛 手边胜地 17
轻松玩足球 17
怪盗卢梭 17

前线狙击

救世魔神 18
女神异闻录 PERSONA3 20
我的暑假P 昆虫博士与天边山的秘密 22
SD高达G世纪PORTABLE 23

特快专递

罪恶装备XX SLASH 36

攻略透解

王牌机师A.C.E. 异世纪传说2 45
古墓丽影：传奇 52
天诛DS 暗影 58

研究中心

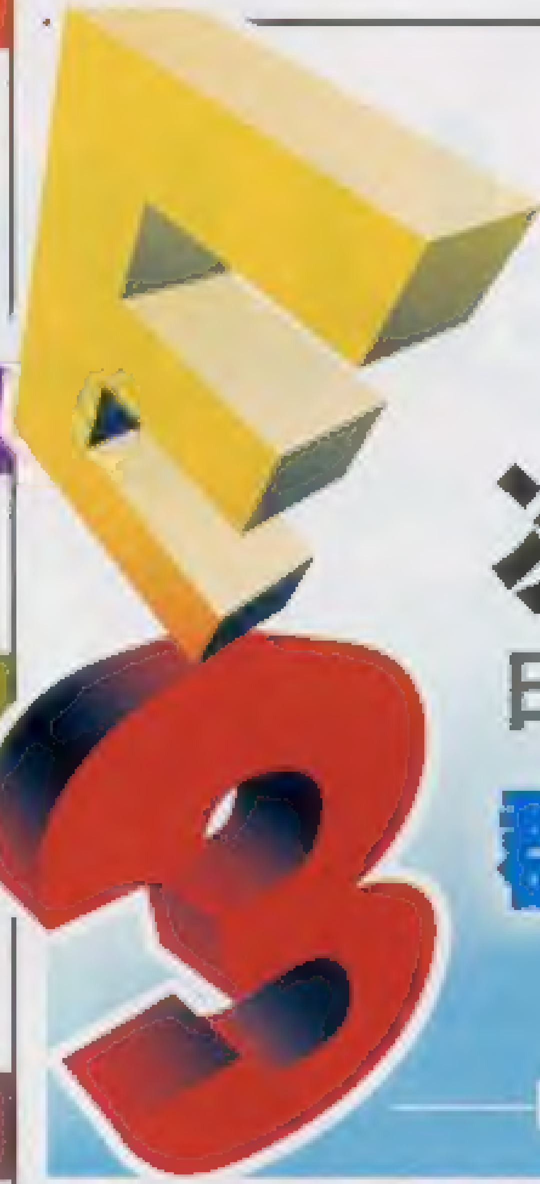
最终幻想XII 62
绝体绝命都市2 被冰封的记忆 69
皇牌空战 零 贝尔肯战役 70
创造职业球会 欧洲冠军杯 72

小说回廊

最终幻想XII 76

特别企划 UCG游戏富豪名人录 P30

特稿 P38 梦的轨迹
——“《梦幻之星》系列”回顾巡礼



焦点 P08 次世代电子娱乐群英会
——E3 2006精彩预览

游戏立方

多边共享区 102
问题小卖部 104
幻之炼金坊 105
秘密花园 106

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

世界传说 换装迷宫3 ① Namco ② ③ RPG
⑤ テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3 2005年1月6日 ⑥ 日版 ⑦
GBA ④ 1人 ⑧ 自带记忆功能 ⑨ ⑩ 128M ⑪ 4800日元
无对应周边 ⑫ ⑬ 推荐玩家年龄：全年龄

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边备注信息 13.推荐玩家年龄

&3DM-SMV www.plumbook.cn

GAMER Culture · Entertainment · Game
游戏人
第十七辑
五·一黄金周
游戏文化盛宴
全面上架
5月初
levelup.cn 详情请关注www.levelup.cn
文字饕餮 144页超大开本
听觉大餐 120分钟音乐不断
超值赠品 锦上添花精彩回归
■[游人小说]月夜(栾东新作)/阳光不锈 ■[特别企划]枪之危机——"《生化危机》系列"枪械漫谈 ■[邪道攻略]伊瓦利斯新兵手册——《最终幻想XII》不升级通关指南
■[热点追踪]让我们上网踢球去！——《实况足球》网络对战透析 ■[斑斓之书]北欧神话——失落的英雄史诗 ■[映画馆]教父大特辑
■[幻影斗技]憾天之道·龙吼——论截拳道 ■[游人小说]《樱大战3》官方小说——巴黎前夜·艾莉卡篇 ■[卷尾特辑]归来的无敌英雄——《超人》系列全接触

游戏机实用技术 TV GAME

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS
Part 2

总顾问：李子俞
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：操珊舍
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 秦文静 康钊 李星 陆和建 罗晨彬 董健 杨休 秋天

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
制版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2006年5月16日
定价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

GBA

轻松玩足球	17

NDS

传说的斯塔菲4	27
大航海时代Ⅳ 新航路	88
怪盗卢梭	17
天诛DS 暗影	27 58
新·超级马里奥兄弟	16
异度传说 Ⅰ·Ⅱ	27

NGC

大玉	27

PS2

创造职业球会 欧洲冠军杯	72
大神	26
地球防卫军	88
古墓丽影：传奇	27 52
皇牌空战 零 贝尔肯战役	70
绝体绝命都市2 被冰封的记忆	69
女神异闻录 PERSONA3	20
王牌机师A.C.E. 异世纪传说2	45
伊苏Ⅴ 失落的沙之王国	88
樱大战Ⅴ 再见，吾爱	88
幽灵行动 尖峰战士	26
真·三国无双4 帝国	88
罪恶装备XX SLASH	26 36
最终幻想XII	62 76

PSP

SD高达G世纪PORTABLE	23
大航海时代Ⅳ 新航路	88
皇牌空战X 诡影苍穹	16
镜头之恋	16
随身海岛 手边胜地	17
我的暑假P 昆虫博士与天边山的秘密	22

X360

古墓丽影：传奇	27 52
救世魔神	18
上古卷轴Ⅳ：湮灭	26
幽灵行动 尖峰战士	26

Xbox

古墓丽影：传奇	52

收藏者：

收藏日期：

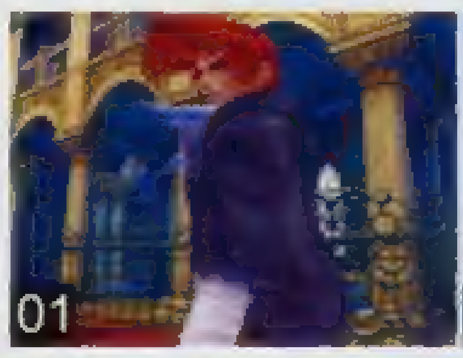
每期固定栏目

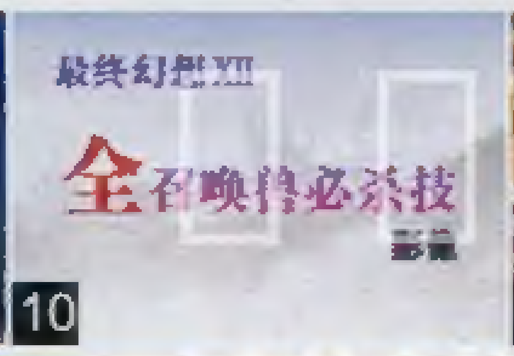
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	24	游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏	96
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	26	读编往来	读者与编辑的轻松交流	97
火热秘技	最快速、最实用的秘技火热呈上	88	小编寄语	倾听小编们的生活感悟	100
电子竞技场	报道竞技游戏文化，体验电子竞技魅力	89	阳光学园	阳光育成计划成员的表演舞台	107
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	92	新作发售表	近期即将发售的游戏列表	108
游戏动漫园	游戏与动漫的互动	94	互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	110

游戏光环 Gamehalo 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 游戏光环 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！

01	格斗之王 最强冲击2	05：57
02	游戏点评 绝体绝命都市2 被冰封的记忆	05：41
03	游戏广告欣赏	05：36
04	游戏点评 幽灵行动 尖峰战士	06：47
05	罪恶装备XX SLASH 基础教学	07：29
06	爆裂刑事&铁甲飞龙	02：44
07	最终幻想XI&娇蛮之吻	04：37
08	鬼魂力量对混沌时代	03：35
09	VR战士5 对战影像	07：39
10	最终幻想XII 全召唤兽必杀技影像	10：34
11	ENDING SONG	02：06





www.plumbook.cn

中国移动通信 CHINA MOBILE
移动信息专家

浙江卫视 ZJSTV
魅力打动中国

拼的就是响法

“彩铃唱作先锋”分区赛开战

分区赛浙江卫视直播时间

东部分区赛 举办地点：杭州 播出时间：3月21日 周二19:38
西部分区赛 举办地点：成都 播出时间：3月25日 周六19:38
南部分区赛 举办地点：广州 播出时间：3月31日 周五19:38
北部分区赛 举办地点：北京 播出时间：4月07日 周五21:22
中部分区赛 举办地点：长沙 播出时间：4月14日 周五21:22

未必要科班出身，只要个性率真；未必要才华横溢，只要热情洋溢——这便是“彩铃唱作先锋”大赛，一个任你用响法表达想法的擂台。且看去年开赛以来，各省各派经过一番厮杀胜出的93位彩铃高手，已然昂首进入分区赛的角逐。不难想象，这场集各地歌声、乐声、说话声于一处的对决将更加壮观，你只需投下一票便可静观其变；更不难想象，一些彩铃宝典的独门绝技又将产生，你只需下载下来便可坐享其成。“彩铃唱作先锋”，拼的就是响法！

- 投票方法：登录www.12530.com，或手机登录移动梦网彩铃大赛专区，或拨打12590708
- 3月11日至6月2日，参加投票或下载彩铃即有机会赢取MOTO SLVR L7手机一部，每天送出3部。
- 大赛电视媒体独家合作方：浙江卫视
- 本活动由摩托罗拉手机独家赞助
- 大赛独家网站：http://www.sina.com

手机中奖税由中奖者自理

文 星夜

焦点

次世代电子娱乐群英会——E3 2006精彩预览

Where Business Get Fun

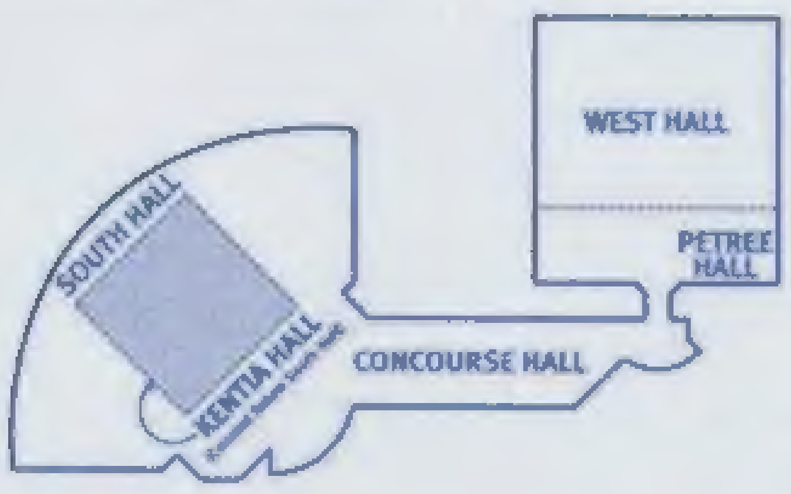
会场地点 洛杉矶会展中心

展会面积 约5.2万平方米

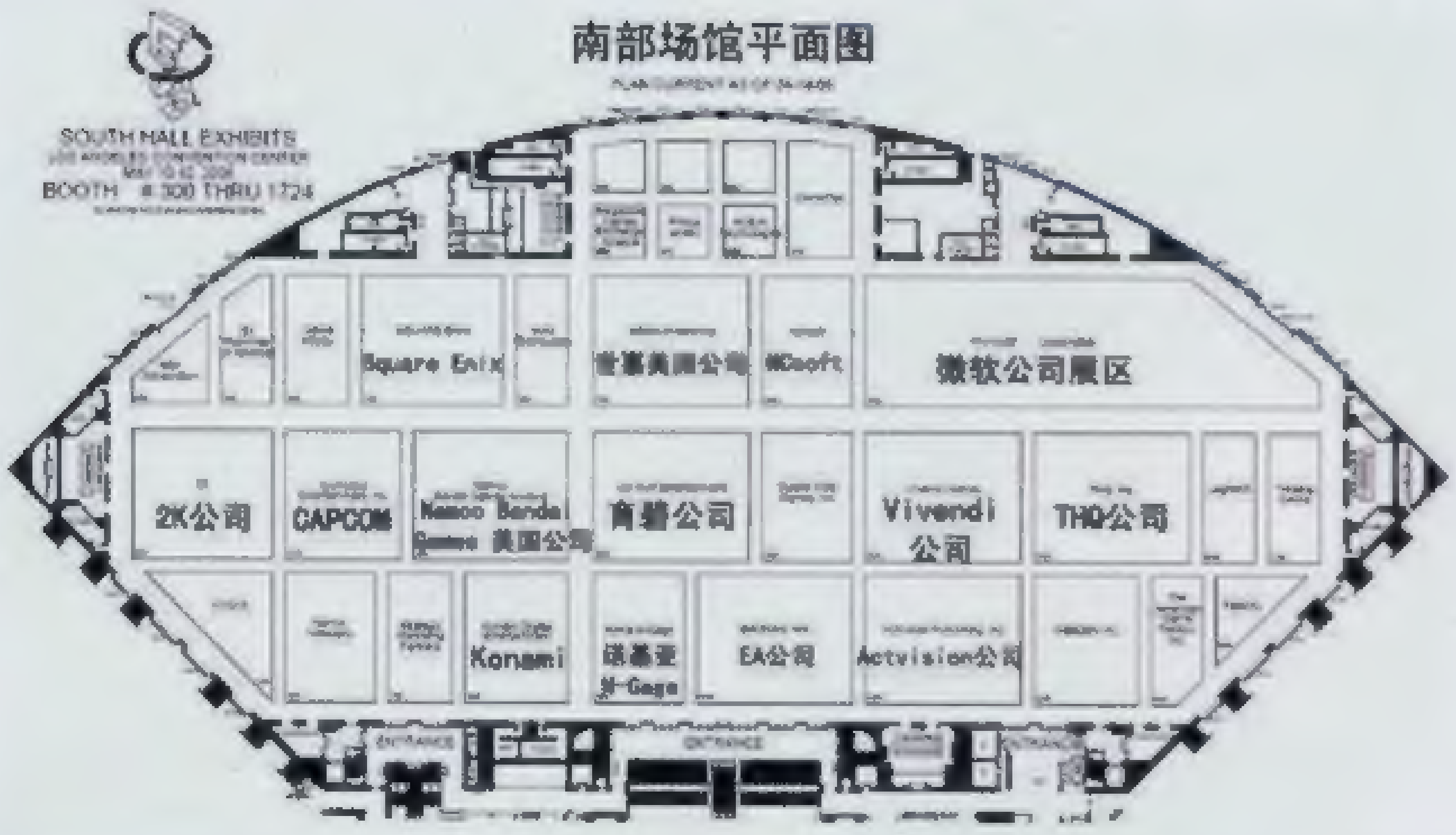
展前发布会时间
5月8日～9日

正式开展时间
5月10日～12日

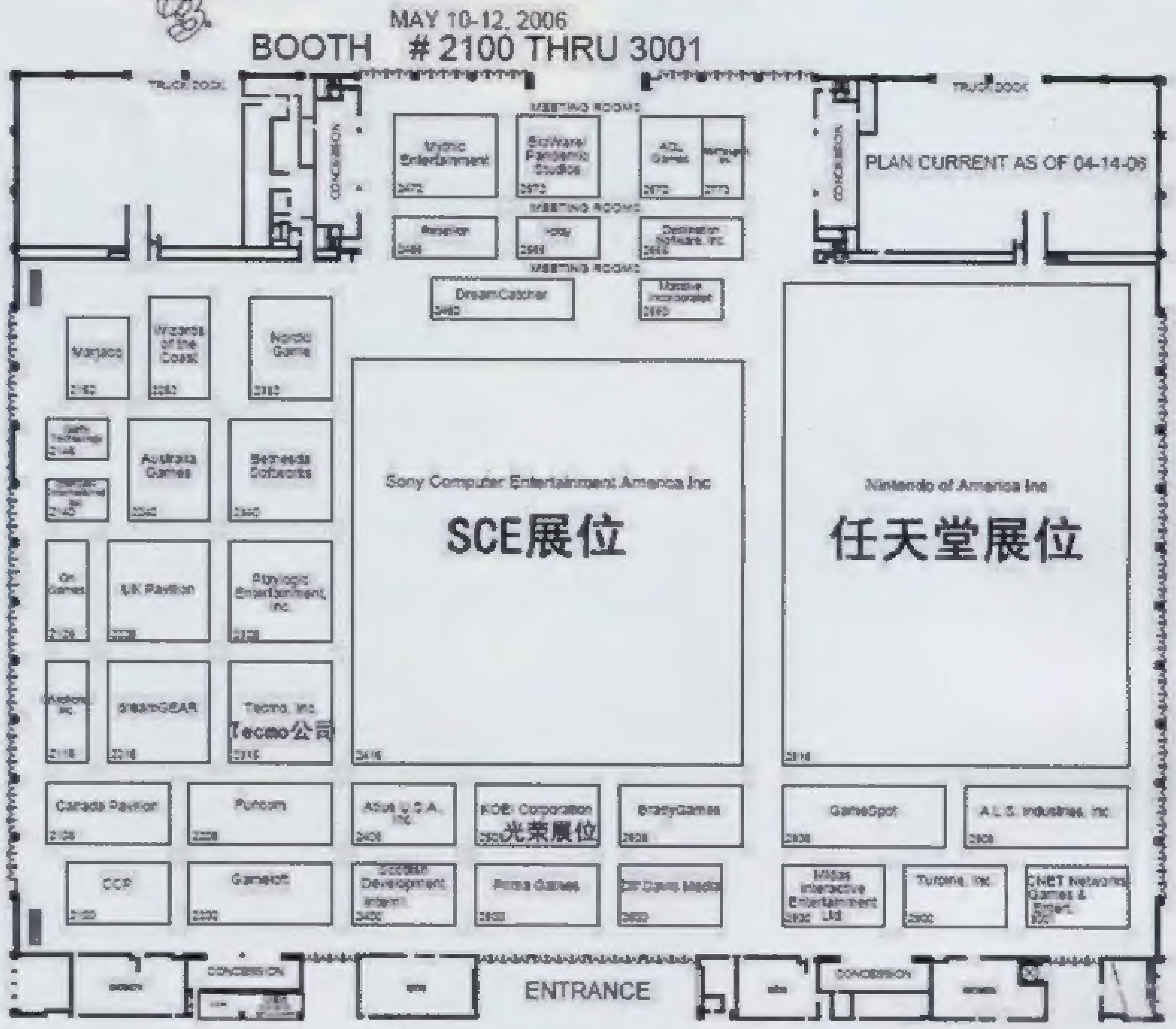
洛杉矶会展中心全景



南部场馆平面图



西部场馆平面图



Microsoft 即将步入成熟期的X360大作阵容

微软展前发布会 太平洋标准时间5月9日11：30，好莱坞中国大剧院

关注游戏

失落的奥德赛	X360
蓝龙	X360
战争机器	X360
救世魔神	X360
质量效应	X360
Crackdown	X360
Viva Pinata	X360

未公布游戏

光环3	X360
神鬼寓言2	X360
Project Orion	X360

■《战争机器》仍将是微软的重点展出作品。

随着X360缺货问题的解决，微软终于可以放开手脚，将全部精力投入到大作的开发。距离《光环2》上市已经过去了一年半，按理《光环3》也是时候揭开神秘面纱了。不管其最终定名是《先驱者》还是别的什么，可以肯定的是，Bungie的这款新作将会是狙击PS3的最佳利器。虽然有传闻称该作将于明年春季发售，不过从战略角度来说，《光环3》最适合的上市时间是今年11月。微软每年的E3展前发布会都有一个重点宣传的亮点，而2003和2004年的亮点都是《光环2》。今年微软要想从PS3和"革命"这两部新主机的夹击中吸引人们的目光，惟一足够分量的杀手锏就是《光环3》。微软需要以这款游戏告诉人们X360的真正实力。

在本届E3上我们也有望看到大批精彩的X360日系作品。为了给6月29日的日本"二次上市"造势，微软必须淡化X360的美式色彩，并且今后必须要有持续的高品质日式游戏供应。《失落的奥德赛》和《蓝龙》这两款游戏公布已久，甚至在日本的电视广告也已经播放多时，今年的E3展上可能会有试玩版提供。为了清除之前缺货的后遗症，微软需要提供大批大作重振声威，今年的微软展台必将淹没在X360大作试玩机的海洋之中。

▲号称X360"《战神》未来版"的《救世魔神》三部曲。

▲《GTA》之父David Jones的"《GTA》超能力版"《Crackdown》。

www.plumbook.cn

美国游戏业人士常习惯性地将E3称为“The Show”，即意味着业内的惟一展会。经过11年的发展，E3展早已成为游戏业当之无愧的第一盛事，并且其影响力有逐年递增之势。每年的E3展是游戏产业规模最庞大、新游戏资讯最丰富的展会，各游戏厂商都会使出浑身解数吸引媒体和业内人士的关注。在主机的世代交替之际，E3展更是考验游戏公司未来竞争潜力的重要舞台。因此，诸如索尼、微软等重要参展单位在每年E3展上的投资都有上千万美元。E3展的一贯主题是“Where business get Fun”(赋予商业乐趣之地)，比起其他产业的商贸展，充满最新潮游戏、震撼的影像、性感的美女、丰富的舞台活动的E3确实显得精彩有趣。

今年的E3展将会是次世代主机全面登场的一个重要展会。如果说去年的E3展三大硬件商宣传的仅仅是概念，那么今年的E3展则是他们血肉相搏的真正战场。PS3、X360和“革命”在本届E3上都将有游戏试玩，而各第三方也都会展出他们秘密开发多时的次世代游戏。据E3主办方ESA宣布，今年E3展5座会馆共51894平方米的展会面积早已于3月6日被预订一空。若是展位实在无法满足需求，ESA可能会租用洛杉矶湖人队的体育馆斯台普斯中心，增加1400平方米的展区。无数业界精英参与的多场研讨会，400多家参展单位的全力展出，以及三大次世代游戏的实力火拼将会为全球游戏业带来一场空前精彩的游戏盛事！

注：本文所列游戏名单为预计展出游戏，未得到官方确认

SCE PS3实际性能大考验

SCE 展前发布会 太平洋标准时间 5 月 8 日下午，加州 Culver 市索尼电影制片厂

关注游戏

杀戮地带2	PS3
Vision GT赛车	PS3
源氏2	PS3
龙穴	PS3
《瑞奇与叮当》新作	PS3
大逃亡3	PS3
大众高尔夫5	PS3
机车风暴	PS3
天剑	PS3
Eyedentify	PS3
Resistance：Fall of Man	PS3
战鹰	PS3
怪物嘉年华	PS3
审判之眼	PS3
天使之环	PS3
荒野兵器 第五先锋	PS2
战神II 圣剑神罚	PS2
捉猴啦！百万猴军	PS2
GT赛车4 Mobile	PSP
Loco Roco	PSP
杀戮地带：解放	PSP
伦敦黑帮	PSP

▲《战神II：圣剑神罚》预计将会在E3上提供试玩版。

PS3的游戏试玩是今年E3展的最大看点。由于全球发售日已经确定为11月，今年的E3展上PS3游戏肯定会提供试玩。问题是：到底有几款游戏能够提供试玩DEMO？最近有消息显示，本届E3上提供的试玩游戏可能非常有限。有报道称，索尼为了保证PS3的试玩游戏能够达到当初展出的影像水准，将会限制第三方展出完成度不够高的游戏，并且一些游戏可能只会提供内部试玩。从各方面消息推测，今年E3展PS3的展出方式可能与去年的X360相似，真正能够让普通观众玩到的PS3游戏恐怕不会很多。

去年E3展提供的X360试玩游戏有点令人失望，游戏完成度不高、帧数不足、死机现象时有发生，让人对X360的印象大打折扣。而今年PS3的表现更为令人担忧。去年的CG汇演实在是过于震撼，实际游戏要达到同样品质难度颇高。另外，围绕PS3的看点还包括其播放蓝光影碟的效果、主机及手柄的最终造型，当然还有玩家们最关心的问题——PS3的售价！不过距离实际上市还有6个月，SCE应该不会这么早确定价格。

▲战争场面恢宏壮阔的《天剑》。

▲结合了EyeToy独特玩法的《Eyedentify》。

▲《Vision Gran Turismo》会在E3上正式公布吗？

任天堂 革命开始

任天堂展前发布会 太平洋标准时间 5 月 9 日 9：30，好莱坞柯达大剧院

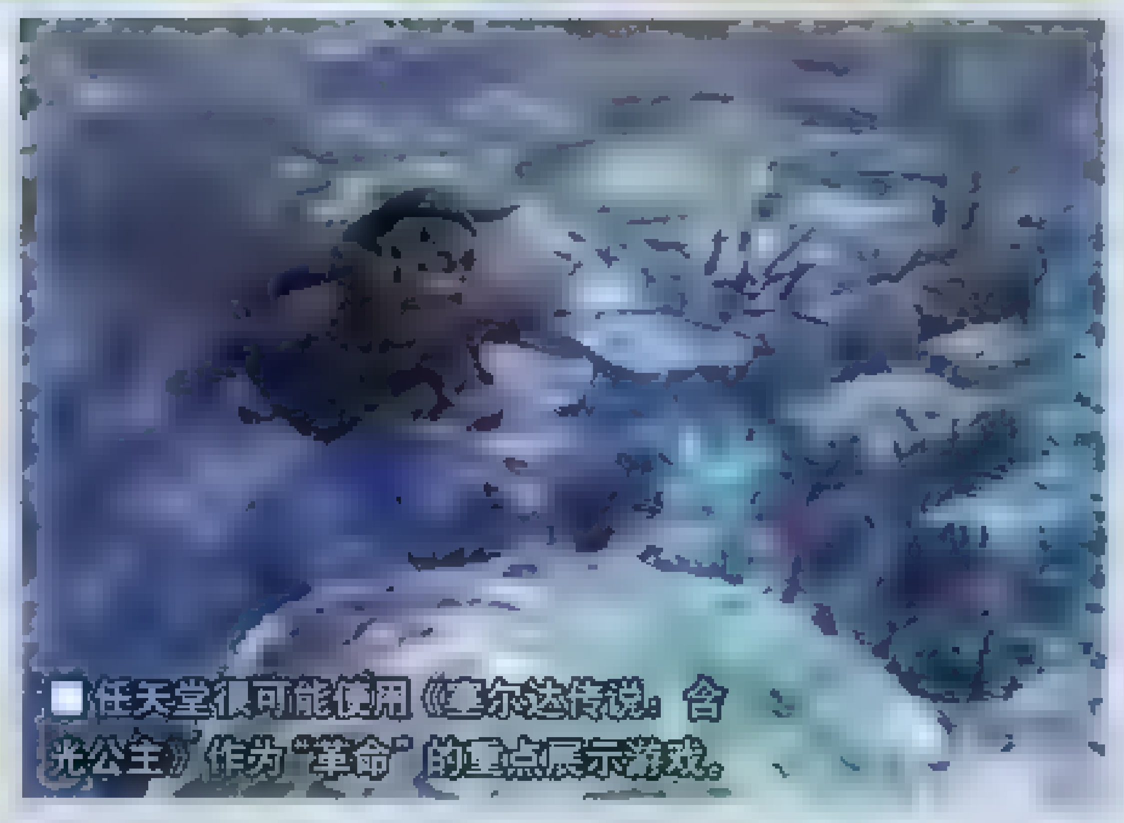
■网上流传的《超级马里奥128》假想图。

关注游戏

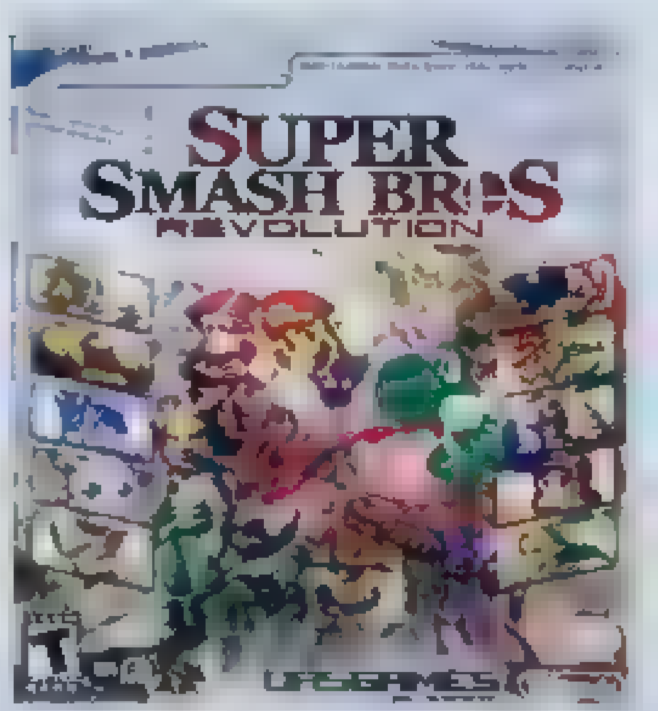
塞尔达传说：含光公主	NGC/REV
塞尔达传说：幻影沙漏	NDS
口袋妖怪 钻石·珍珠	NDS
怪盗瓦里奥	NDS
ASH	NDS
银河战士Prime 3	REV
任天堂全明星大乱斗	REV

人会有可能

超级马里奥128	REV
大金刚	REV
马里奥赛车	REV


■任天堂很可能使用《塞尔达传说：含光公主》作为“革命”的重点展示游戏。

出奇制胜是任天堂的一贯战术，而NDS的成功已经预示了“革命”今后的方向。从传统主机的角度来说，PSP在日本其实是相当成功的，然而NDS的出现证明了新玩家群体的市场潜力更加巨大。“革命”未来的市场主力包括中年人、老年人、女性等传统游戏市场的盲区，因此将来在“革命”上出现的主流游戏也不是用现在的传统观点能够想象的。不过在“革命”发展初期仍然需要从传统市场借力。去年年末任天堂就公布了今年E3展的日程安排，其首要宣传对象正是“革命”。任天堂表示玩家将会在此次E3展上了解“革命”的一切，甚至可能包括发售日和售价。目前看来“革命”的售价应该是在99～199美元，而从近期公布的《赤铁》的实际画面来看，“革命”的性能似乎并没有人们想象得那么低。



▲网上流传的《任天堂全明星大乱斗Revolution》封面假想图。

今年E3展最值得关注的“革命”游戏有三款，分别代表着任天堂在传统游戏市场的三大支柱系列，即：《塞尔达传说：含光公主》、《银河战士Prime 3》以及可能会公开的《超级马里奥128》。《含光公主》预计将会推出NGC和“革命”两种版本，今年E3上应该会有“革命”版的试玩。由于“革命”开发工具包的发放进度不是很快，因此目前高完成度的游戏应该不多，不过任天堂估计会提供一大批展示“革命”可能性的试玩小DEMO。

Square Enix

美国游戏杂志《Game Informer》的一篇报道显示，应广大玩家的要求，Square Enix已经着手开发《最终幻想VII》的PS3重制版。Square Enix对于重制《FFVII》的忧虑一直是成本问题，不过如果能够善加利用《最终幻想XIII》的引擎，相信可以大大降低成本。

Square Enix曾表示将会在今年E3展的展前发布会中披露"猛料"，结合之前和田洋一"将在E3上宣布《最终幻想XIII》花落谁家"的说法，《FFXIII》或许真的要与我们见面了。

关注游戏

最终幻想III	NDS
最终幻想VII 危机之源	PSP
最终幻想V Advance	GBA
最终幻想VI Advance	GBA
最终幻想：水晶编年史	NDS
圣剑传说4	PS2
Project Sylph	X360
女神侧身像 西尔梅娅	PS2

未公布作品

最终幻想XIII	PS3
最终幻想VII	PS3
王国之心III	?
Tri-Ace RPG新作	X360

▲去年E3上公开的即时演算《最终幻想VII》PS3 Tech Demo。

▲X360独占的《Project Sylph》。

Koei

Koei的《仁王》是全球首款公开的PS3游戏，开发至今已经有两年多的时间，目前应该已经有相当高的完成度，相信今年E3展应该可以迎来本作的试玩版。

开发规模较小的《Fatal Inertia》可能会成为PS3的首发游戏之一，提供试玩版的可能性较高。此外，之前在PS会议上公开的《真・三国无双》Tech Demo应该是来自PS3的系列新作，而Koei的野心大作《百年战争》也是十分值得关注的作品。

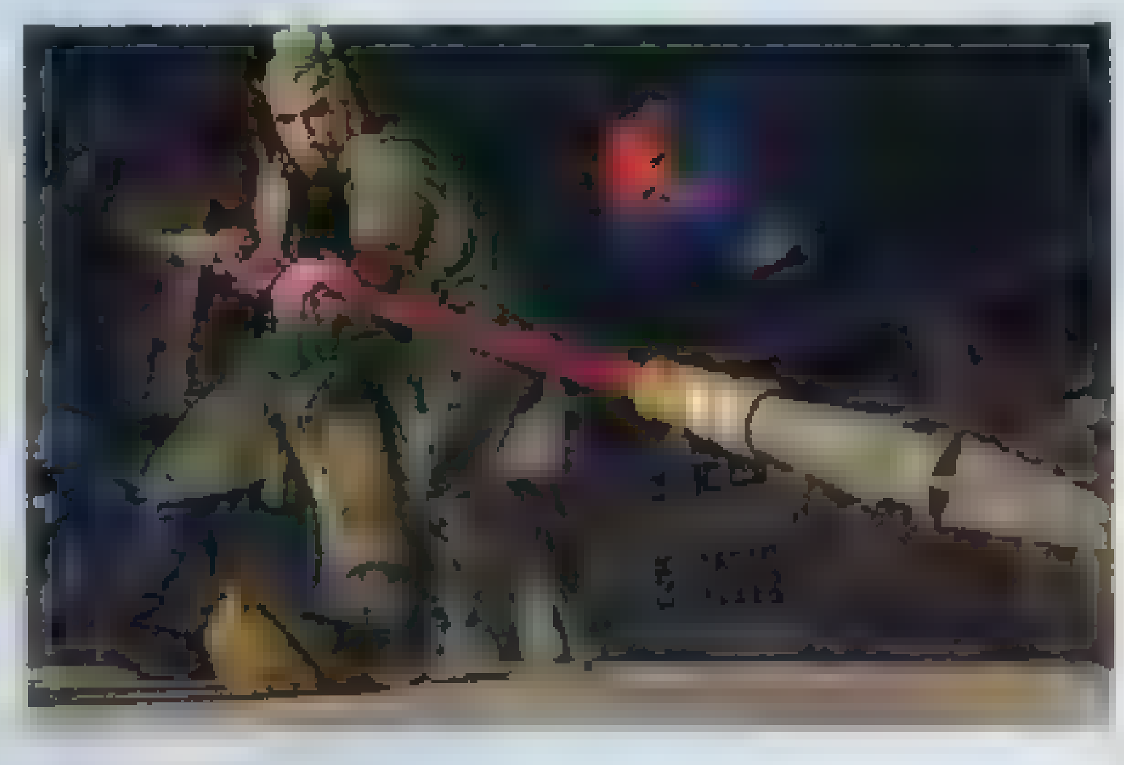
□飞行竞速游戏《Fatal Inertia》的完成度较高。

关注游戏

百年战争	PS3
仁王	PS3
真・三国无双BB	PS3
Fatal Inertia	PS3
战国无双2	PS2

未公布游戏

真・三国无双5	?



▶去年7月演示的这段DEMO是否来自《真・三国无双5》呢？

Tecmo

Tecmo官方确认出席E3展的游戏只有一款《DOAX2》。由于众所周知的原因，"《DOA》系列"一直是各种游戏展的亮点，Tecmo今年会为《DOAX2》安排一场怎样的泳装秀实在是非常令人期待。可惜的是之前ESA已经有明确规定，Showgirl衣着过于暴露将会被处以经济处罚！尽管如此，搭配X360的性能，将"养眼"这一主题发挥到极致的《DOAX2》势必会引得无数男性观众流连忘返。

关注游戏

死或生极限沙滩排球2	X360
Project Progressive	X360
死或生 代号：科洛诺斯	X360
魔法飞球	REV

未公布游戏

忍者龙剑传2	X360

■坂垣伴信表示《DOAX2》仍将穿插大量精美CG动画。

Konami

小岛秀夫将会出席今年E3展的座谈会，届时将会亲自演示PS3《潜龙谍影4》的可操作DEMO，这也是今年E3展的最大看点之一。Konami已经确认去年TGS上公开的《潜龙谍影4》影像为即时演算，这款游戏将成为索尼展示PS3性能的最佳利器。另外，将于今年秋季在X360上推出的《胜利十一人》新作也十分值得关注。据推测，该作应该是《胜利十一人10》的加强版。

关注游戏

潜龙谍影4	PS3
潜龙谍影BD	PSP
寂静岭体验记	PSP
《胜利十一人》新作	X360
我们的太阳DS	NDS

未公布作品

汪达尔之心	NDS
恶魔城 遗迹的肖像	NDS
寂静岭：原罪	PSP

▲小岛秀夫将亲自对《潜龙谍影4》进行操作演示。

▲有传闻称Konami将推出系列第一作的PSP复刻版《寂静岭：原罪》。

Activision

最近在美国Gamespy网站的新作名单中赫然出现了X360《使命召唤3》的名字，令FANS大为振奋。

作为X360首发游戏的《使命召唤2》制作水准有目共睹，也是X360早期销量最高的游戏。不过由于该作原本是为中高配置PC贴身打造，尚未发挥X360的真正性能，游戏中的画面精细度、环境互动性等方面还有很大的改进空间，相信《使命召唤3》才是二战游戏真正的究极形态！

关注游戏

《变形金刚》新作	全平台
蜘蛛侠3	PS3/X360
荒野神枪：摊牌	PSP
X战警3	全平台

未公布游戏

使命召唤3	X360
《重返德军总部》新作	X360

◀《X战警3》的X360版。

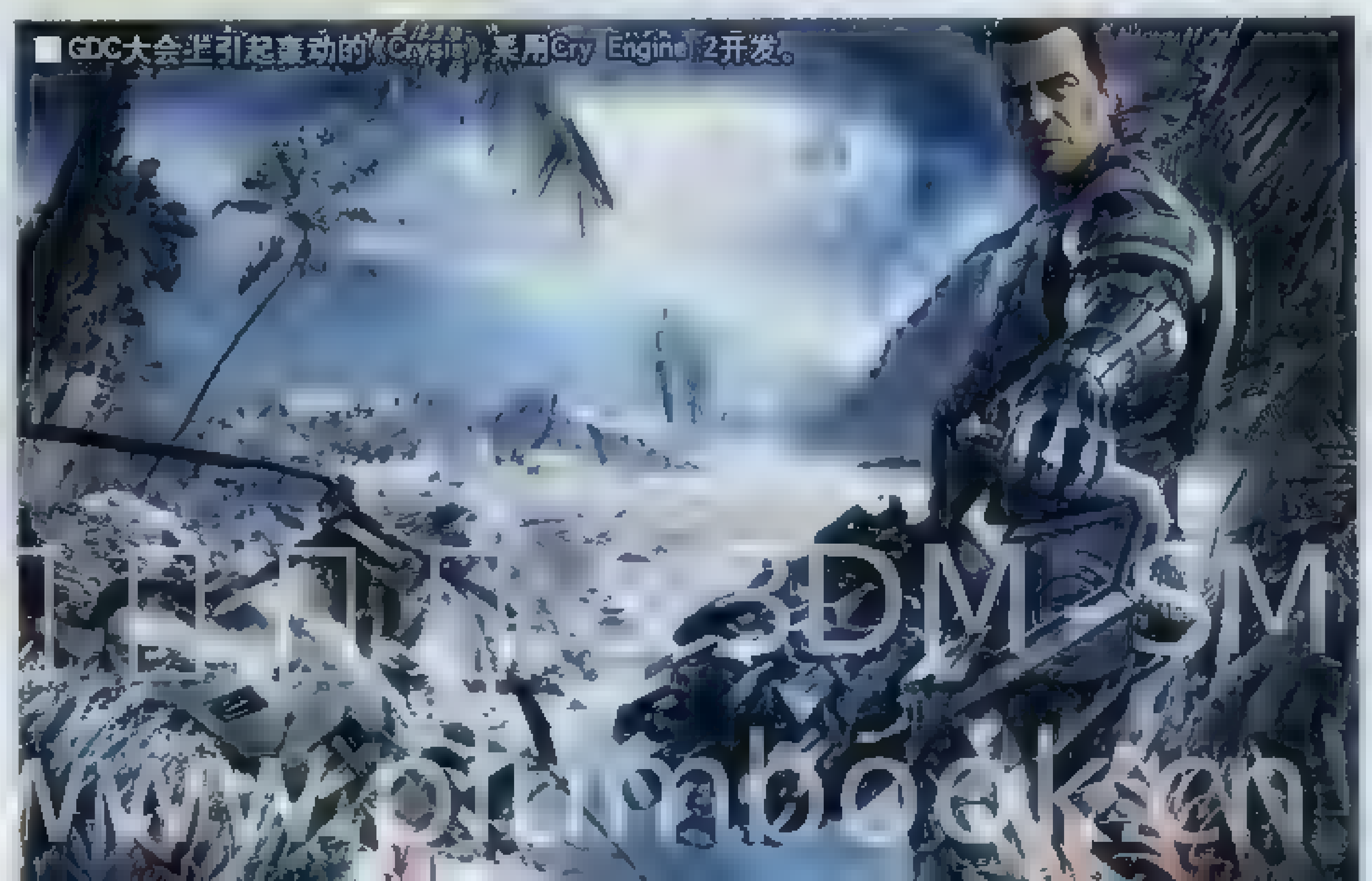
EA

可以毫不夸张地说，EA与Crytek制作室联合开发的《Crysis》是目前公开的画面最惊人的次世代游戏，在今年的GDC大会上技惊四座，赢得了媒体和业内人士的一致赞誉。这款游戏的试玩版必将成为E3 2006的最大亮点之一。

去年EA的百万大作数量少了很多，EA需要利用次世代转型期打造一批新品牌。

关注游戏

荣誉勋章：	PS3/X360/
空降	PS2/Xbox
教父	PSP/X360
战地2142	PC/次世代
Crysis	PC/次世代
超人归来	全平台



■GDC大会上引起轰动的《Crysis》采用Cry Engine 2开发。

Capcom

《生化危机5》、《鬼泣4》都已公布，不过完成度都不是很高，应该是2007年才会上市，今年能否提供试玩版还很难说。不过《失落的星球》应该会有试玩版提供，据一些已经试玩过该作的记者介绍，《失落的星球》是目前X360上画面最好的游戏之一。此外，PSP版的《鬼泣》新作很可能会在此次E3上亮相。甚至PSP的《生化危机》可能也已经在开发中，毕竟PSP比NDS更适合《生化危机》。

关注游戏

神之手	PS2
战国BASARA2	PS2
生化危机5	PS3
鬼泣4	PS3
失落的星球	X360
丧尸围城	X360
逆转裁判4	NDS
能量宝石合集	PSP

未公布作品

《鬼泣》新作	PSP

■《失落的星球》汇集了稻船敬二、竹内润、大黑健二等Capcom一线开发人员的力量，作品素质应该有一定保证。

Sega Sammy

Sega Sammy在去年的TGS上已经提供了次世代《索尼克》的可操作Tech Demo，今年估计会有真正的试玩版。另外一则令人兴奋的传闻就是《索尼克》正统新作的PSP版即将公布，还有一款代号"Project S"的神秘PSP新作也十分值得关注。此外，《VR战士5》家用机版的公布只是时间问题，不知道在此次E3上是否会有确定消息。

关注游戏

《索尼克》新作	PS3/X360
Fifth Phantom Saga	PS3
合金猎犬	X360
光明之风	PS2
VR战士5	ARC
梦幻之星·宇宙	PS2

未公布游戏

《索尼克》新作	PSP
Project S	PSP

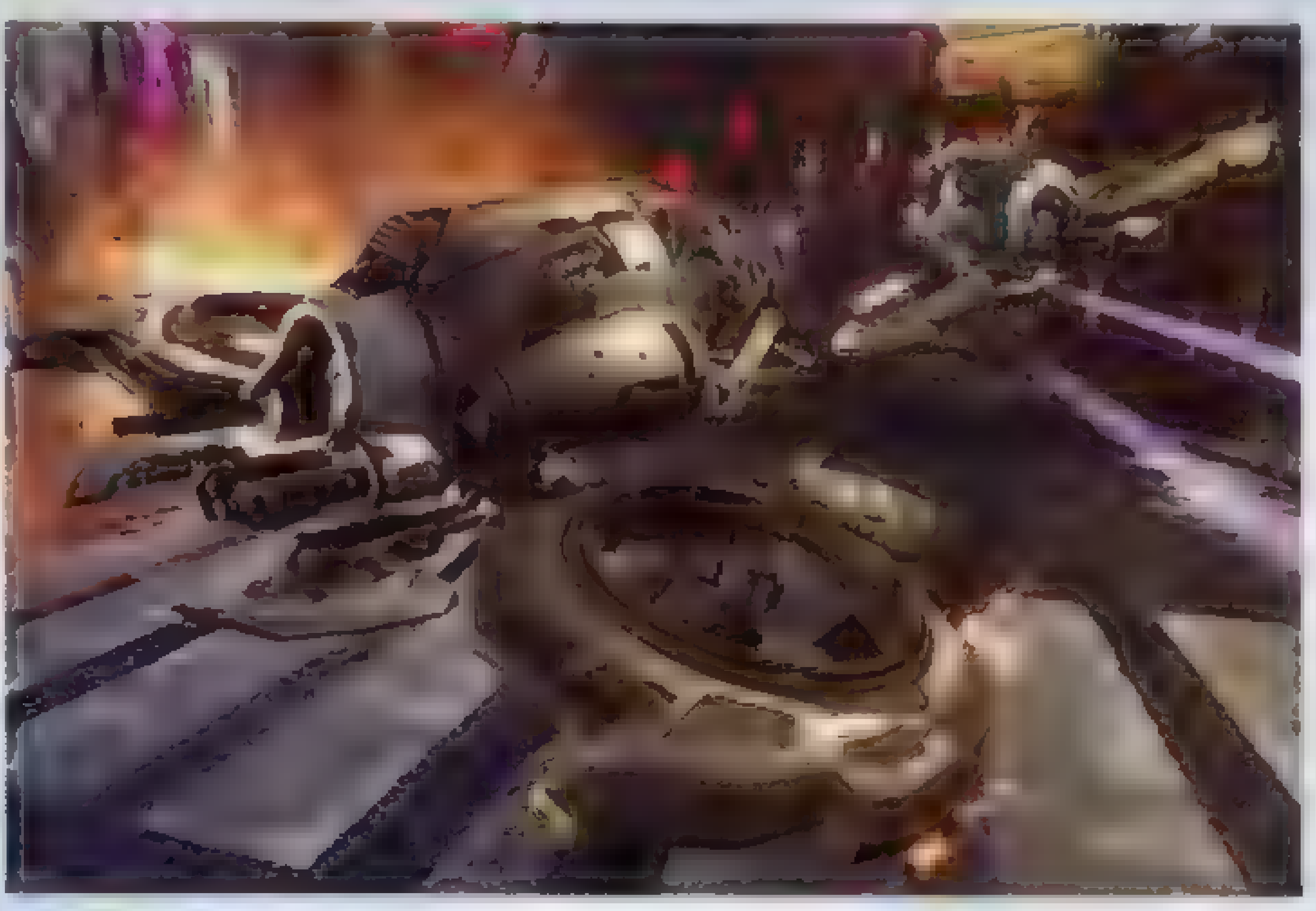
Midway

《虚幻竞技场2007》是Midway最重要的次世代大作，去年在E3上专设的演示剧场是人气最高的展会角落之一。今年《虚幻竞技场2007》预计将会提供试玩版，除了PC版的试玩外，希望也能够有PS3版本提供试玩。

Midway旗下制作室已经全部采用虚幻引擎3开发次世代游戏，今年E3展上应该还会有对应新作公布。

关注游戏

致命格斗：末日战场	PS2/Xbox
致命格斗：Unchained	PSP
兴衰：战火文明	PSP
勒颈 枪神	PS3/X360
虚幻竞技场2007	PS3/PC
间谍猎人 无处可逃	Xbox



Namco Bandai Games

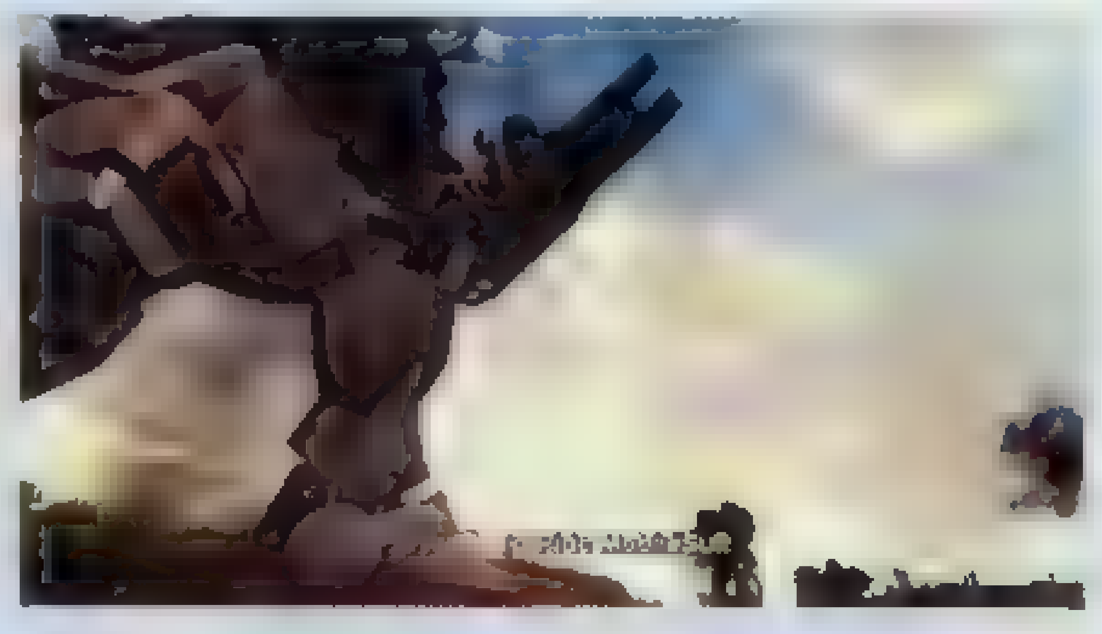
E3 2006是Bandai和Namco合并后首次联合参加游戏展，由于欧美市场是其今后的重点发展对象，Namco Bandai Games此次应该会有十分盛大的展出。"《铁拳》系列"在PS和PS2的初期发展过程中都起到了重要的推动作用，去年仅公开了一个小片段的《铁拳》新作也是时候现身了。

关注游戏

皇牌空战X：诡影苍穹	PSP
风雨传说	NDS
铁拳 暗之复苏	PSP
异度传说3	PS2
幻都杀手	X360
Zegapain XOR	X360
卡片召唤师传说	X360
《高达》FPS新作	X360
高达世界	PS3

未公布作品

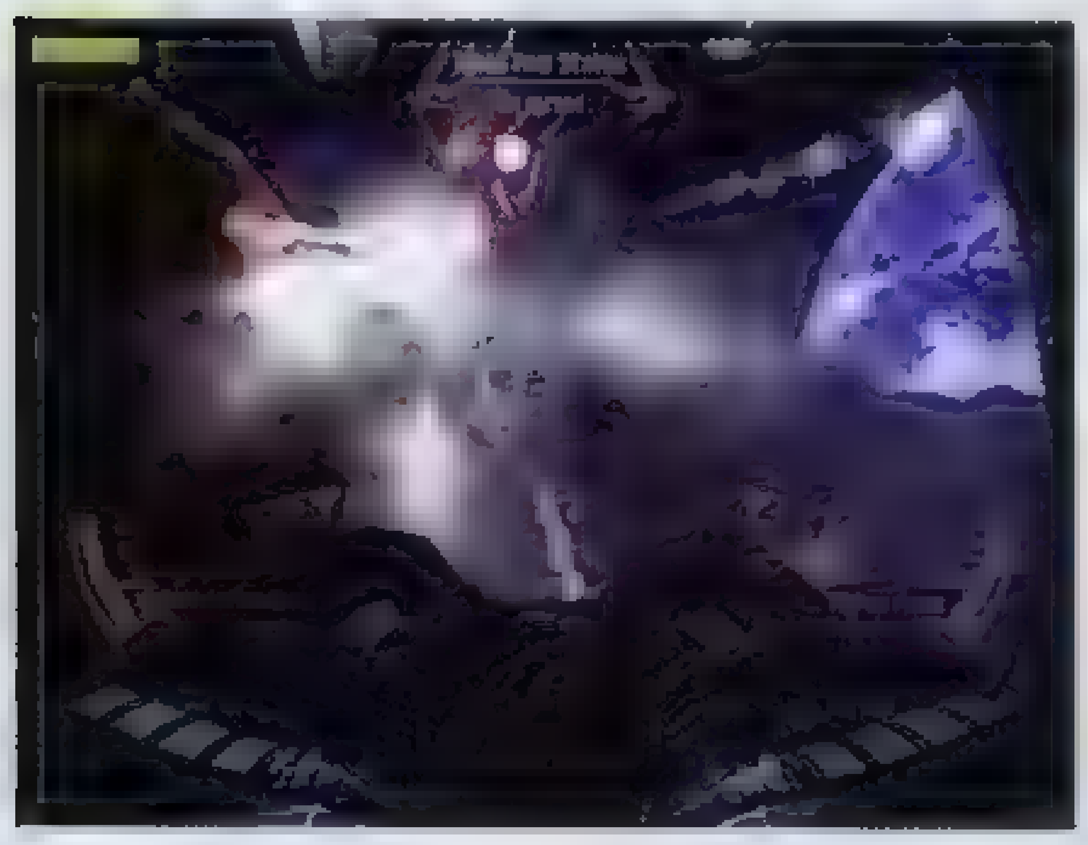
铁拳6	PS3
"传说"新作	X360
山脊赛车7	PS3



▶试图以美国人喜欢的FPS类型将《高达》打入欧美市场的X360新作。

Take-Two

Take-Two在X360上推出的几款首发游戏销量令人失望，不过近期上市的《上古卷轴V》为其扳回了一局。Take Two全力打造的2K Games发行品牌如今已迎来了累累硕果。下一阶段，2K Games最受关注的作品当数《掠食》，这款有着十几年开发历史的游戏已经在去年的E3展上载誉而归。不过最受关注的仍然是Rockstar的动向。据《Game Informer》报道，微软正秘密酝酿将"《GTA》系列"拉入麾下，次世代的《GTA》新作很可能同时推出X360和PS3两个版本。



关注游戏

Bully	PS2/Xbox
掠食	X360
达芬奇密码	PS2/Xbox
地牢围攻：	PSP
痛苦王座	
乒乓	X360
NBA 2K7	PS2/Xbox/X360

未公布游戏

马克思·佩恩3	Xbox/PS2
《GTA》新作	PSP

◀在北美呼声极高的《掠食》。

Ubisoft

去年育碧的股价涨势几乎没有停止过，这主要是得益于其对次世代技术的敏锐嗅觉。《幽灵行动 尖峰战士》、《分裂细胞 双重间谍》、《彩虹六号 维加斯》、《战火兄弟连：地狱公路》……育碧的这些王牌系列新作都有着目前最强的技术表现力，育碧的次世代游戏似乎都有着极高的品质保证。

此外，最近刚公布的"革命"版《赤铁》也让人对"革命"的硬件性能刮目相看。该作的画面似乎并不比X360游戏差，其在E3上提供的试玩版应该会让"革命"在性能方面赚足面子。

关注游戏

战火兄弟连	PSP
战火兄弟连：地狱公路	PS3/X360
Assassin	PS3/X360
杀戮日	PS3/X360
分裂细胞 双重间谍	PS3/X360/PS2/Xbox/NGC
彩虹六号 维加斯	PS3/X360/Xbox
雷曼4	PS3/X360/PS2/NGC
赤铁	REV
迷失	PS2
狩猎季节	全平台

▲《赤铁》的高素质画面颇为令人惊讶。

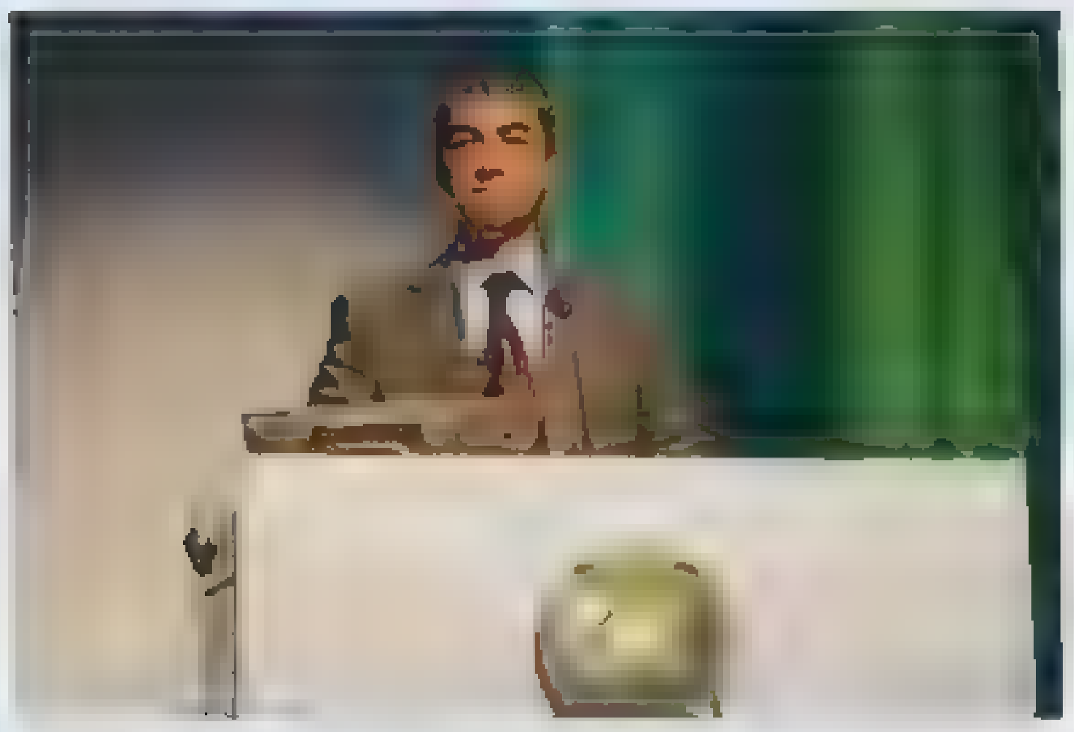
游戏情报站

新闻 新作短波 新闻评论

栏目主持 星夜 GAME NEWS STATION

微软日本战略发布会召开，多款X360日系新作公布！

特报 微软酝酿X360夏季日本大作狂潮，多家实力厂商公布强力作品



▲刚刚上任的日本Xbox事业部长泉水敬。

为了拯救X360在日本的颓势，微软于4月6日在东京召开了X360战略发布会，公开了面向日本市场的大批强势作品。刚于4月1日就职的日本Xbox事业部长泉水敬介绍了X360的现状以及与一些重要第三方的合作。

泉水敬表示，目前在日本推出的X360游戏已经有25款，到今年夏季将会增加到40款，到今年年底在日本上市的游戏会达到80多款。Xbox LIVE服务方面，自X360在日本上市以来，已经有52万次下载，95%的用户都用到了该服务。今后除了游戏内容外，也将会提供更为多样的娱乐内容。此次发布会上公布了将会在Xbox LIVE上提供下载的《鸦KARAS》的高清晰短片，该片是龙之子公司的40周年纪念之作。Xbox LIVE Arcade也将会提供更多经典街机游戏，包括Bandai Namco Games的《吃豆人》和《Galaga》以及SNK、Konami、Hudson等公司的经典作品。

◆《高达》FPS新作

去年7月的Xbox峰会上，Bandai宣布将会在X360上开发FPS版《机动战士高达（暂名）》。在此次会议上本作首次公开了游戏画面和预告片。与以往的《高达》游戏不同，本作将会采用写实的画面风格，由Dimps开发。游戏以一年战争为背景，玩家扮演一位士兵，完成各种任务。本作将会从连邦和吉翁军的两种立场更为全面地对战争进行描述。本作也将对应网络多人模式，并且可以进行语音聊天。

◆《Zegapain XOR》

将于夏季上市的《Zegapain XOR》是由Cavia开发的机器人射击游戏新作，讲述未来人类与Gars-orm之间的战争。玩家将会驾驶Zegapain与Gars-orm作战。《Zegapain》是Bandai Namco打造的全新品牌，由Sunrise制作的动画版已经在日本播出。

▲会场上公开的《Project Sylph》影像。

◆ Square Enix鼎立相助

Square Enix虽然早已宣布加盟X360，不过除了移植版的《FFXI》外，一直都没有公开什么实质性作品。在此次发布会上，Square Enix宣布其正在与Game Arts合作，为X360开发一款代号为"Project Sylph"的3D射击游戏独占新作，该作结合了空战射击和精彩的剧情演出。其原作是Game Arts在PC-8801时代推出的射击游戏《Sylphid》。

开发了《星之海洋》、《女神侧身像》等知名系列的Tri-Ace在此次发布会上正式宣布加盟X360。目前Tri-Ace已经开始与微软游戏制作室合作开发一款RPG新作，该作细节未明，目前可以确定的是本作将会采用Tri-Ace擅长的即时作战的方式，并且将会加入"发现"的新要素。

◆其他作品

Culdcept SAGA

Bandai Namco Games发行、大宫soft制作的《卡片召唤师传说》(Culdcept Saga)将于今年夏季发售。该系列自1997年发售以来已经推出了4部作品，每一作都取得了媒体的极高评价。本作将会收录系列历史上最多的470种卡片，共邀请了28名插画家绘制。

Frontier Groove公司开发的《水族世界》(AquaZone)是一款让玩家饲养热带鱼的模拟类游戏，将会充分发挥HDTV的高解析度优势，让电视屏幕变为美丽的水族馆。

另外，坂口博信也于此次发布会上表示，《蓝龙》将于今年年底推出，《失落的奥德赛》将于2007年发售，今年夏秋季期间将推出试玩版.

育碧公开首款"革命"游戏，全新操作感觉带来FPS革命！

软件 育碧首款"革命"游戏《赤铁》公布，全面利用"革命"独特操作性

近日育碧公开了首款"革命"游戏《赤铁》(Red Steel)，这是一款FPS游戏，正以成为"革命"的首发游戏为目标而努力开发中。从该作公开的首批游戏画面来看，"革命"的性能似乎比人们想象的要高。

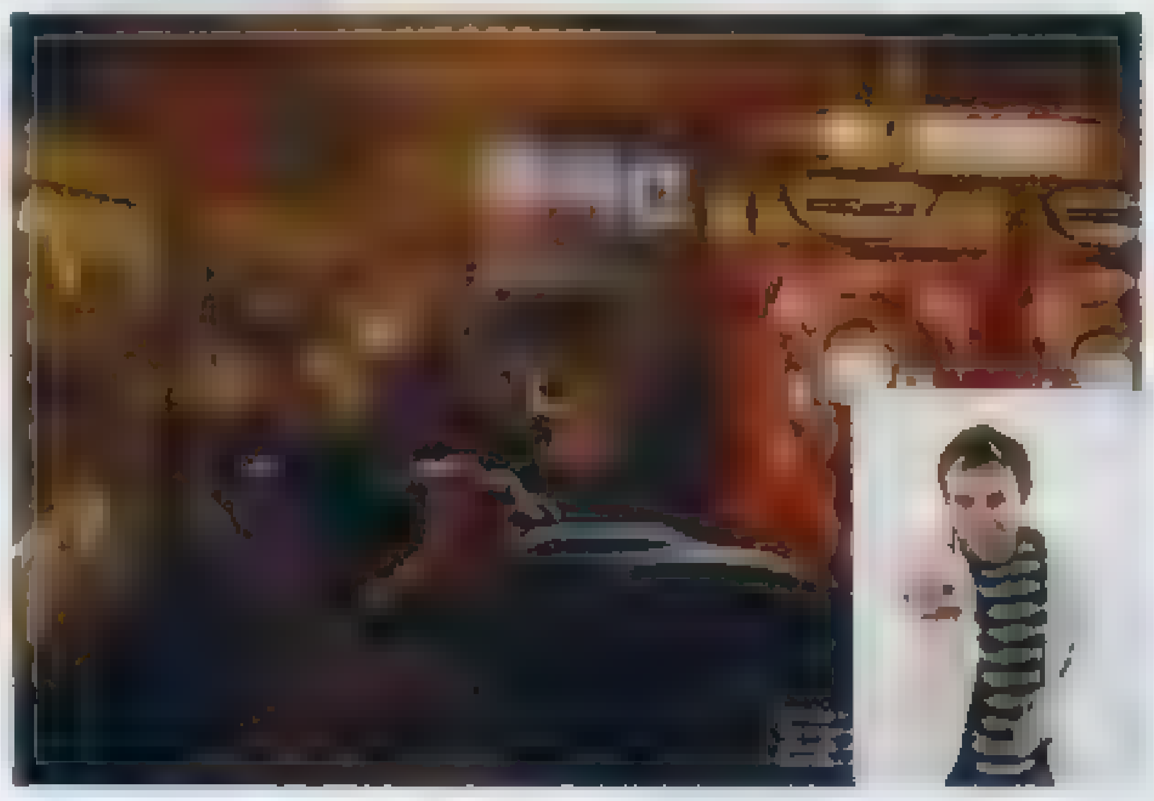
剧情梗概

在《赤铁》中，玩家扮演一位无名美国人，他刚与美日混血儿Miyu订婚不久。游戏一开始，Miyu在豪华大饭店中被绑架了。主角应约前往该饭店与她的父亲会面。随后主角了解到Miyu的父亲是一位黑帮老大，名字叫Sato，他拥有一柄有着重要象征意义的大刀。一位新兴的黑帮老大Tokai一直觊觎这柄宝刀，曾准备杀死Sato抢走宝刀。行动失败后，Tokai又命人绑架了Miyu，要挟Sato交出宝刀。Sato希望主角能够拯救他的女

儿。本作的剧情采用类似《半条命2》的方式展开，不会有专门的剧情演出。与《半条命2》不同的是，如果NPC讲话的时候你在四周乱走，他们将会对你的无礼表示愤怒。

独特的操作性

本作将会充分利用"革命"的动作感应式手柄，以及底部外接的控制器。目前已经确定的是可以用控制器模拟挥刀动作以及开枪。手柄上的按键也有很多功能，例如按上方向键以推动前方的物体作为掩体；按下方向键则是换子弹。想要投掷手榴弹，玩家只要握紧手柄做出投掷手榴弹的动作即可。外接类比摇杆操作器的两个肩部按钮可以做出闪避和跳跃的动作，类比遥控为控制人物移动，主手柄部分控制枪械瞄准。与其他FPS游戏不同，瞄准和镜头的移动并不是同步的，镜头的移动会有轻微的延迟。如果你不慎将控制器晃动的角度太大，镜头会隔一秒才会移动到相应位置，这就避免了玩家因镜头移动太快而产生的晕眩感。



▲终于可以把手柄直接当光枪使用了。

▲挥舞手柄与敌人激烈地对砍吧！

无穷的动作可能性

更加有趣的是，在本作中若是以特定的动作挥舞控制器，将可以发动连续技。例如在空中画个"X"，就可以发动一招致命攻击。只要你的动作暂停，该招式就会终止。因此当玩家因为想要发动某招式而遭到攻击时，就可以立刻变换动作迎敌。游戏中会出现两个导师教你学会各种新动作，一位是枪术老师，另一位是剑术老师。不过你要先做出表示尊敬的动作，他们才会向你传授招式。用手柄做出点头的动作表示"是"，做出摇头的动作表示"不"。用手柄做出鞠躬的动作可表示非常尊敬。还有很多类似的动作目前仍在设计中。

击败敌人不一定要将其杀死，而是可以令其投降。敌人投降后，可以获得他们手上的武器，还可以说服其加入，今后可能会得到他们的帮助。由于是为任天堂的主机开发的游戏，本作不强调杀敌，获胜的关键是将敌人击败，然后说服其加入。游戏有一个"冻结值"的概念，若是积累一定的冻结值，就可以进入"冻结时间"状态，这时候会有极其精确的攻击能力，能够锁定敌人身体的特定部位进行攻击。

"革命"主机包括一个放置在电视上方或者下方的感应器，玩家可以站在任意一个角落而不用担心操作精确度遭到影响。本作将会有多人分屏游戏模式。你甚至可以将控制器带到朋友的家中与朋友一起玩。

▲育碧表示，目前公开的这些画面全部都是即时演算的。

《战火兄弟连：地狱公路》公布

软件 次世代超级进化！育碧打造史上最真实二战游戏

育碧日前正式公开了由Gearbox开发的《战火兄弟连：地狱公路》(Brothers in Arms：Hell's Highway)，本作将于今年第四季度在PS3和X360上推出。

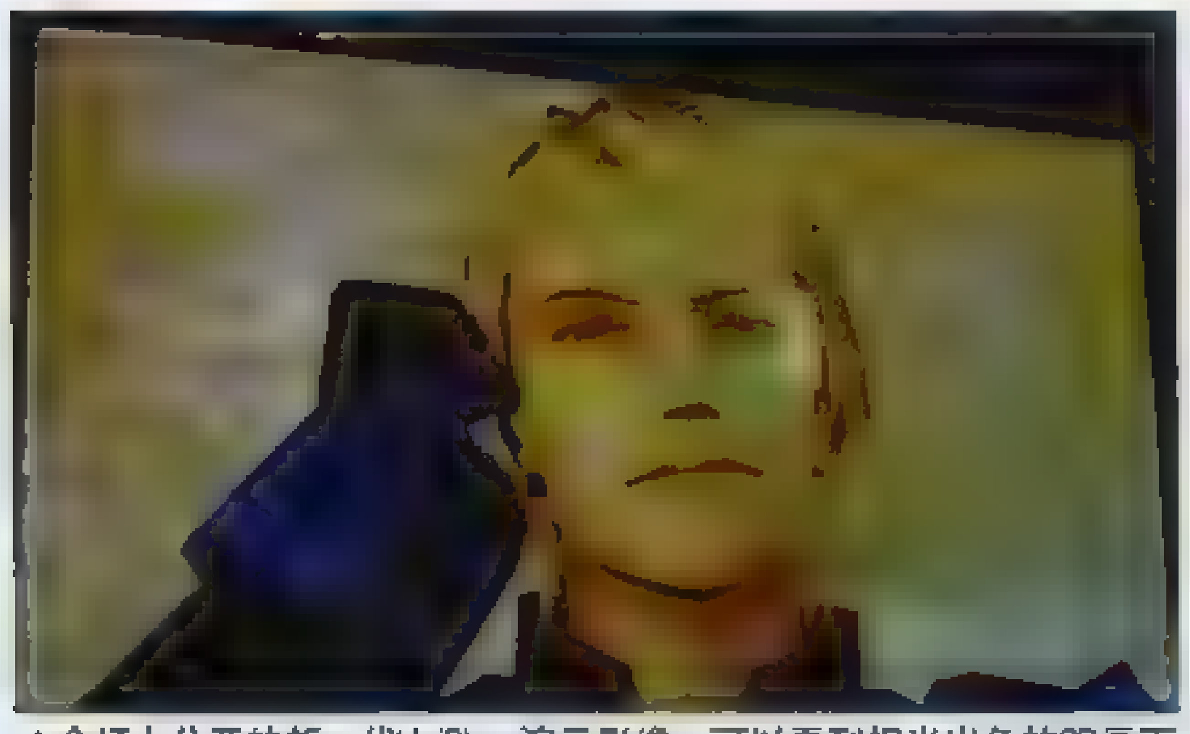
本作以"莱市花园行动"为故事背景。此次作战在二战历史中有着重要意义，原本是盟军想要在1944年之前结束二战的大胆计划。该行动的主要目的是派伞兵夺取荷兰的一些处于战略要地的桥梁，使得盟军的坦克能够进入德国。然而盟军没有想到的是，德军早已在重点战略要地上安排了最优秀的士兵。在本作中，玩家继续扮演前两作的Baker和Hartsock。游戏一开始，你将会降落到德国城市埃因霍温的北部。然后前往战略主干道，在德军的猛烈攻击下严防死守。副标题"地狱公路"的名字由此得来。

在过去的4年多时间里，Gearbox对二战进行了深入的研究，从武器到战术，甚至士兵胜利后的姿势都力图忠于史实。作为一款次世代游戏，《战火兄弟连：地狱公路》将会用强大的技术力将每个细节都逼真地呈现在玩家面前。本作的人物面部表情技术号称将会令《半条命2》自惭形秽，甚至人物的面部色泽也给人逼真自然的感觉，不再是以往生硬的、塑料般的感觉。本作融合了FPS和战略游戏的特点，存在一定的回合制战略的色彩。在敌人注意到之前，你要先安排好士兵的战略位置，然后再下令行动。

▲本作显然是目前为止最逼真的二战游戏。

Square Enix携手松下进军家电业

事件 Square Enix与松下合作设计新一代开发平台



▲会场上公开的新一代UniPhier演示影像，可以看到相当出色的3D画面。

4月7日，Square Enix与松下电器在东京联合召开新闻发布会，宣布联手开拓数码电器产品的软硬件开发领域。松下电器产业副社长古池进和Square Enix社长和田洋一出席了新闻发布会。

随着家电产品数码化时代的到来，传统的家用电器类产品功能越来越丰富，这就需要有一个高效实用的平台为种类及用途差别极大的各种电器产品开发丰富的功能。松下于2004年公布的UniPhier就是这样一个统一平台，其全称为"universal platform for high-quality image-enhancing revolution"即"高画质图形改进革命统一平台"。该平台广泛适用于液晶电视、车载卫星导航系统和带有视频功能的移动电话等诸多领域。由于在产品设计时不再需要从最原始的绘制草图工作开始，使用该系统在软硬件开发方面都可以节省大量时间，效率是以往的5倍。

此次Square Enix与松下的合作主要目的是将Square Enix的SEAD引擎与UniPhier结合。SEAD引擎的全称为"Square Enix Application on Demand engine"，是一款可随时满足多平台设备具体应用需求的引擎，以Square Enix子公司U.Evolution开发的UI Engine为基础，并结合了《勇者斗恶龙》和《最终幻想》等系列游戏开发过程中积累的图形和图形用户界面制作技术。使用该引擎可以简单高效地为家用电器设计各种精彩操作界面。

▲松下VIERA系列电视的系统LSI为基础的评估基板上运行的DEMO。

Square Enix与松下预计于2006年完成新一代统一平台的原型设计，2007年下半年正式推出。

Capcom两大名制作人共创《神之手》

软件 Clover制作室公开暴力搞笑型PS2新作《神之手》

4月14日Capcom召开了PS2新作《大神》的制作完成发布会，Clover制作室的制作人稻叶敦志、开发指导神谷英树等人对这款开发三年的游戏进行了回顾，表示该作所用的开发时间实际上是最初计划的三倍。不过此次发布会最大的亮点则是在发布会最后公开的Clover新作《神之手》。

Clover之前开发的《红侠乔伊》和《大神》都是以独特的画面风格为特点，而这款《神之手》则是采用了普通的画面风格。不过本作的内容却是非常独特。故事讲述在很久很久以前，一位救世主用闪着金色光芒的无敌神手拯救了人类。很多年以后，一位流浪汉为了帮助一位女孩而落入了强盗手中。残忍的强盗砍断了他的右手。这位男子醒来之后惊讶的发现，他那失去的右手竟然变成了传说中的"神之手"。

《神之手》由"《生化危机》系列"的三上真司和"《红侠乔伊》系列"的稻叶敦志联手打造。谈到该作的主题时，稻叶敦志笑着说是："暴力、暴力、暴力与搞笑"。稻叶敦志表示，《大神》这样的游戏其实并不符合Clover的风格，Clover喜欢制作含有幽默元素的作品。在发布会公开的影像中可以看到主角用强力的腿技将敌人踢向遥远的天空，最后变为天边闪亮的星。在打斗过程中也有很多搞笑的动作。

▲用发光的神手将敌人打向天空变成闪亮的星。

新闻短波

"革命"的"悲伤"

波兰的Nibris公司日前宣布将会在"革命"上推出一款叫做《悲伤》(Sadness)的哥特式风格恐怖游戏，故事发生在第一次世界大战之前。该作最独特的地方就是完全采用了黑白色调，其重点在于深入描绘人类的情绪。通过"革命"的手柄将会实现诸如挥舞火把、翻越墙壁等丰富动作。

《鬼武者》电影版

之前好莱坞方面已经确认拍摄《鬼武者》的电影版。《寂静岭》和《生化危机》电影制片人Samuel Hadida近日表示，电影版《鬼武者》将于2007年2～3月份期间开拍，并且预计将会有相当可观的资金预算。

200GB蓝光

TDK公司日前公开了8层面型、容量高达200GB的蓝光光碟开发计划，目前该产品仍处于开发阶段，上市时间和价格尚未公布。不过TDK预定于下半年推出的双层面50GB蓝光刻录盘售价高达7000日元。

20款"革命"首发游戏

任天堂市场部副总裁George Harrison日前在接受媒体访问时表示，革命的首发游戏将会有20款，其中三分之一为任天堂自己开发的作品。

Xbox LIVE电影下载

微软与派拉蒙于4月11日起开始正式合作，派拉蒙今后将会通过Xbox LIVE提供高清晰电影的预告片下载，另外还有一些可用于X360系统和游戏的电影主题图片可以下载。首批提供的电影预告片包括《谍中谍3》、《疯狂神父》等。

劳拉入选吉尼斯

《古墓丽影 传奇》上市之际，吉尼斯世界记录评委会宣布将劳拉·克劳馥评选为"最成功的电子游戏人类女主角"，以表彰其"跨越了游戏的界限，成为主流社会的知名形象"。此前吉尼斯方面考虑过的角色还包括"《街头霸王》系列"的春丽、《生化危机》的吉尔和克莱尔等。

《战争机器》11月发售？

根据美国知名游戏零售商EB Games和GameStop网络商城提供的消息，X360大作《战争机器》将于今年11月1日发售。微软官方目前仍未公布本作的发售时间。

S·E业绩不佳

Square Enix宣布，截至3月31日的财季纯收益为150亿日元，大大低于之前预测的285亿日元的数字。在有《最终幻想XII》和《王国之心II》美版上市的情况下，这样的经营业绩实在令人失望。

微软收购Lionhead

微软于4月6日正式宣布收购英国知名游戏开发商Lionhead。Lionhead由英国最著名的游戏制作人Peter Molyneux成立于1997年，代表作包括《黑与白》、《神鬼寓言》等。该公司目前正在开发两款大作，据传其中一款为X360的《神鬼寓言2》。

2000万套"电子鸡"

Bandai宣布其"电子鸡"系列产品的最新版本"电子鸡Plus"销量超过了2000万套，其中日本之外的市场销量为1180万套。该产品于2004年3月发售，售价为2000～3000日元，用了17个月的时间突破了1000万套销量，剩下的1000万套销量只用了9个月的时间。

游戏宗师

中国移动用户
发送TPA
到8002605

中国联通用户
发送YXD#605
到9002605

无须天天挂在网上游览各大新闻网站，不用苦苦等待游戏杂志的到来——加入游戏宗师(原UCG短信新闻)你就能收到小编们为您精心挑选的1～2条猛料新闻。(6元包月，周六周日不发)

由于平台更换的关系，原订阅包月短信用户将会收到退订的短信通知，若没有收到，可输入0000到3355，根据提示操作退订

日本游戏产业现状的总结与展望

特报 Enterbrain召开研讨会，透露大量重要数据

Enterbrain于4月7日召开了“游戏产业现状与展望”研讨会，面向众多分析家和记者公布了该公司调查的游戏产业相关数据资料。

Enterbrain向与会者发放的57页调查报告显示，2005年由于PSP和NDS的出现，日本游戏市场终于真正开始复苏，主机销量达到了1002万台，比2004年增加了23.2%。软件销量为6084万套，比2004年增加了7.9%。软件市场总规模为3091亿日元，比2004年微增0.8%。包含手机游戏和网络游戏在内的2005年日本游戏市场总规模为5717亿日元，比2004年大幅增加了14.7%。其中电视游戏市场规模为4727亿日元，增幅为9%。随着次世代主机的到来，日本游戏市场预计将于2007年达到7420亿日元的规模。

2005年日本游戏销量榜的TOP10中，NDS游戏占了7款，任天堂游戏的销量为1572万套，而排名第二的Square Enix仅为657万套。不过NDS的游戏售价远低于PS2，而在海外市场NDS和PSP仍然胜负难分。Enterbrain社长浜村弘一表示，在主机世代交替之际，Konami、Capcom、Sega Sammy和Bandai Namco等在街机市场较为强势的企业受到的影响较小。至于在日本大热卖的NDS，预计将于《口袋妖怪 钻石·珍珠》发售时达到颠峰，届时其在日本的总销量预计将达1050万台，到2007年末将达1450万台。PSP的销量预计在年内将达到490万台，2007年末达到670万台。

浜村弘一在演讲中还透露了X360目前为止在日本的销量。截至3月26日，X360在日本的销量约为12.3万台，甚至不及当初的Xbox。浜村认为，《蓝龙》等大作的销量能否突破百万将成为今后X360在日本东山再起的关键所在，其前提是X360年底之前必须在日本卖过50万台。

玩友请注意：“天上掉馅饼啦！”

事件 本刊携手LEVELUP合力举办馈赠活动

2006年4月16日，本刊携手LEVELUP网站、《LEVELUP游戏城寨》杂志于北京海龙大厦6层的游戏专区——“玩无界”联手举办了“天上掉馅饼啦”活动。

只要在现场回答几个简单的调查提问，即可获赠《LEVELUP游戏城寨》，在“玩无界”购买TV游戏类产品满100元以上，即可持购买凭证现场获得由本刊提供的奖品一份和海龙提供的“玩无界”会员卡一张。

此次活动得到了玩家们的热烈响应。当天到场的有不少都是《游戏机实用技术》的老读者，大家热情地交谈，其中，有不少读者为我们提出了中肯的建议，并希望本刊多举办这类现场活动。

▲读者朋友正在填写调查表，领取我刊赠送的礼品以及LEVELUP赠送的杂志。

日本游戏市场规模比较 （单位：100万日元）

年份	主机	软件	合计
2005年	163577	309130	472707
2004年	127085	306723	433809

2005年日本市场掌机软件销量

GBA	5731992套
NDS	18474181套
PSP	4557194套

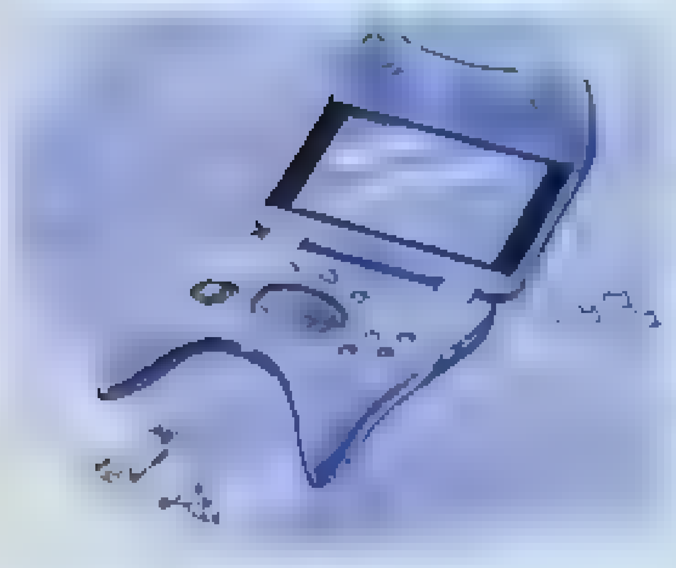
各主机累计销量

（统计截止时间：2006年3月26日）

PS2	19197777台
NGC	3965737台
Xbox 360	123222台
GBA SP	5761384台
GBM	463439台
PSP	3174196台
NDS	6134314台
NDSL	384262台

流言板

世嘉新掌机？



据法国媒体报道，世嘉将于2007年末推出一款叫做“刺猬(Hedgehog)”的新掌机。该掌机将会采用4.3英寸液晶屏幕，CPU为三星制造，运行频率为566MHz，并搭载了nVidia的128bit显卡以及128MB的内存。该掌机采用卡带为游戏存储媒体，并配备USB和SD/CF卡插槽。“刺猬”掌机与PSP一样具备多媒体功能，可以流畅播放DivX影像，还可以兼容土星和DC的游戏。键位中间部分甚至还设有类似笔记本电脑的触控板。

这么一则惊爆的消息若是在4月1日传出，我们可以立刻将其鉴定为愚人节笑话。虽然世嘉官方并未对此发表评论，不过从几年前在硬件市场的惨败来看，世嘉再推出新主机的可能性实在是微乎其微。

可信度 ★☆☆☆☆

PS2降价至129美元？

在Lazard Capital Markets最近发表的一份市场研究报告中，游戏产业高级分析家Colin Sebastian说：“根据我们的业内调查显示，索尼正计划于近期将PS2的售价从目前的149美元下调到129美元。”2005年圣诞商季期间，PS2在没有降价的情况下，销量比2004年同期增长了10%，这一业绩使得索尼并不急于通过降价刺激PS2的销量。之前久多良木健在PS商业简报会上也曾表示暂时没有降价计划。不过老主机的降价只不过是时间问题，Sebastian认为PS2的售价可能将会在2007年下调到99美元。

可信度 ★★★☆☆

Konami神秘新作

据网上流传的Konami发给零售商的一份新作名单显示，Konami将于10月18日在PSP上推出“《寂静岭》系列”第一作的复刻版《寂静岭：原罪》(Silent Hill: Original Sin)。另外一款值得关注的游戏则是NDS的《恶魔城：遗迹之肖像》(Castlevania: Portrait of Ruin)，其发售日为11月15日。这份名单中还有一些游戏如：PSP的《小死神2》和NDS的《小死神 末日科学展》、《卡拉OK革命：美国偶像》、《DDR超新星》等。另据Player Zone网站报道，《寂静岭5》将会是“革命”的独占游戏，并且将会在E3展上公开。该消息并未得到官方确认，不过《寂静岭》的黑暗格调似乎并不适合在“革命”这样一部主机上推出。

可信度 ★★☆☆☆

本期关注数字

任天堂利润飙升8.7%

任天堂宣布截至今年3月31日的2005财年，其利润达到了4年来的最高点，增幅达8.7%，为950亿日元。而之前任天堂估计的数字为750亿日元。不过利润增加的主要原因并不在于游戏业务，而是因为日元汇率的上升使其获得了450亿日元的外汇收入。任天堂的外汇资产约有35亿美元和11亿欧元。不过任天堂的全年收入降低了3%，为5000亿日元。而刨去产品成本和管理费用后的运营收入为900亿日元，比2004财年大幅减少了19%。

《KHII》销量250万

3月28日，《王国之心II》在美国上市后销量持续看好，在一周内销量突破了130万套。加上2005年12月22日发售的日版《王国之心II》120万套的销量，该作的总销量已经突破了250万套。由于《王国之心II》的欧版尚未上市，目前看来，该作销量突破300万套已经是毫无悬念。

主机销售额狂降31%

NPD近日公布的数据显示，3月份北美游戏市场销售额比去年同期降低了8%，总销售收入为4.99亿美元。X360的严重缺货是总销售额降低的主要原因。X360在该月的销售额为9600万美元，该月硬件整体销售额降低了31%，仅为2.2亿美元。该月销量最高的游戏是Square Enix的《王国之心II》。

PSP 皇牌空战X 诡影苍穹（暂定） STG

ACE COMBAT X Skies of Deception　Bandai Namco Games　日版　预定2006年秋

PSP即将上演皇牌机师们新篇章！

▲格里弗斯小队队徽

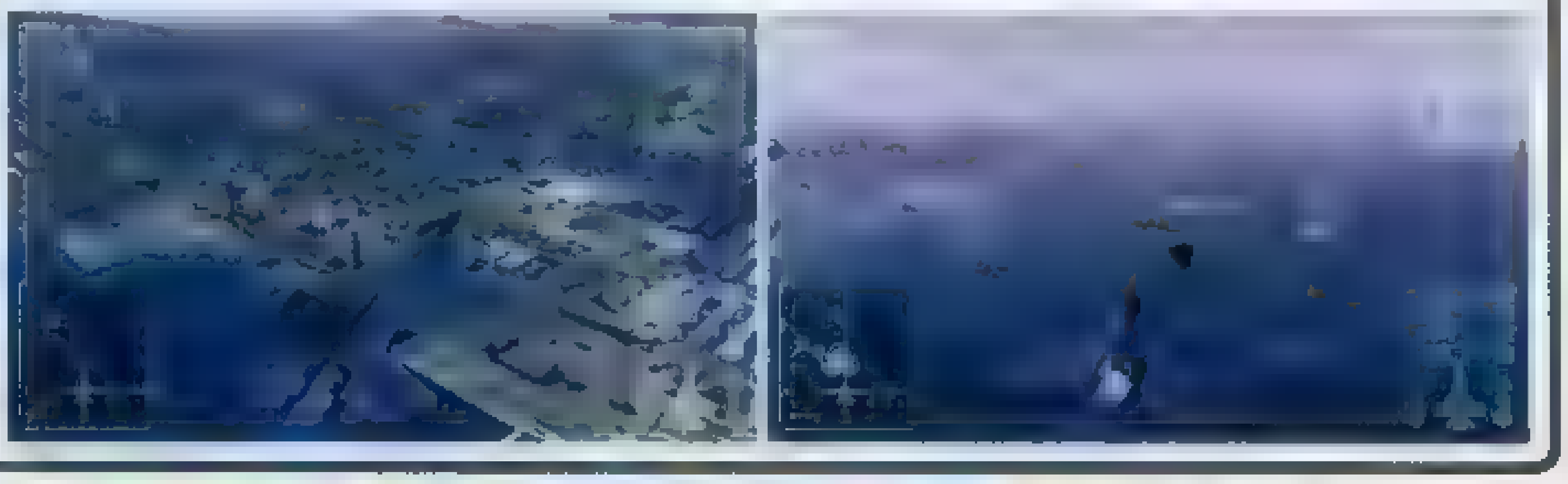
贝尔肯的战役刚刚结束，合并后的Namco Bandai Games马上就宣布了将于今年秋天在PSP上推出新作《皇牌空战X 诡影苍穹》！

游戏中玩家将担任奥莱利亚空军“格里弗斯队”的队长，所处的奥莱利亚共和国位于奥希亚大陆南半球。某日，刚刚结束内战的雷赛斯民主共和国突然宣布要“报复以往压榨”，并大规模入侵奥莱利亚共和国，玩家的任务就是率领自己的小队为保卫祖国而战。

虽然平台变为了PSP，但从目前公布的图片我们可以看到游戏画面的素质非常高，而且制作者表示本作同样会贯彻系列作品“爽快的空中战斗”这一标志性特点。值得关注的是本作新引入了“战术AI系统(Strategic AI System)”，随着玩家在战斗中的各种表现以及决定，游戏后面的各个关卡都会不同程度发生变化，让玩家能够体验到接近真实战场变化的紧张与刺激。另外，在前作登场的“风格路线”系统同样会出现在新作中，与“战术AI系统”配合，一定会令战局出现不同的变化。

另外，借助PSP的无线通讯机能，本作最大支持4人一同战斗，而形式也增加了团队战以及玩家间配合的对CPU战，让玩家能够充分体验作为皇牌驾驶员的乐趣。

[文：十六夜]



PSP 镜头之恋 AVG

FINDER LOVE　Capcom　日版　预定2006年6月29日

与人气偶像一起畅游南方吧！

日本是一个有很多偶像的国家。有时候游戏厂商也会借助这些偶像的知名度来制作并推广自己的游戏。这不，Capcom不久之后就要在PSP上推出一款这样的游戏。在这款名为《镜头之恋》的作品中，玩家将要扮演一名摄像师，与写真集女明星一齐前往南方的度假胜地拍摄最新的写真集。当然，游戏的故事可不仅仅只有拍写真集这么简单！摄像师要逐渐升华与女明星之间的感情，只有令她们开心才能拍摄出最美丽的写真！

作为一款AVG游戏，本作分为与女明星交流的对话部分以及专门拍摄写真的摄影部分。游戏完全采用真人拍摄的形式，将会有原史奈、星野亚纪和工藤里纱这3位女明星参与，而游戏也将分成这3个女明星的版本分别发售。游戏还会分为普通版和限定版发售，售价分别为4800和8800日元。

[文：阿修罗]

▲以偶像为卖点的游戏露出度自然比较高，但如果你不是该偶像的“粉丝”大概就没什么感觉了。

NDS 新·超级马里奥兄弟 ACT

换新装的马里奥兄弟又回来了！

最近一年来关注过任天堂动向的朋友应该都知道《新·超级马里奥兄弟》吧。在NDS上推出的这款以《新》为名的系列最新作，从某种意义上来说的确和传统的“《超级马里奥兄弟》系列”有所不同。

十字键移动，A键跳跃，B键攻击，这种简单的操作与横向卷轴的关卡正是系列一直以来最传统的基本要素。当然这些在《新》里都会保留！不过，我们看到了游戏中的人物场景全部变成了3D制作，游戏的方式也从传统的单人过关变成了多人竞速，这就是本作“新”的进化点。一个人玩的动作游戏固然容易让人投入，能够多人玩的动作游戏却又一种独特的热闹氛围和吸引力。

说到《超级马里奥兄弟》，人们印象很深的另外一个要素就是马里奥那丰富多彩的能力，本作当然也会按照惯例保留下这些能力。同时，马里奥兄弟还将获得很多全新的能力：能够钻进乌龟壳里躲避攻击、利用滑行撞倒敌人的“龟壳马里奥”，体型超小、能够在水面行走的“豆丁马里奥”以及能够破坏一切敌人和建筑物的“巨大马里奥”。这些能力将使得本作更加热闹、更加有趣。

前面也说了，本作的一大特色就是可以多人游戏。有两人竞速、比赛谁能得到更多大星星的“马里奥对路易”模式，也有能够4人对战的迷你游戏模式。游戏中一共有80个场地(以及对战专用的原创场地)，26种迷你游戏，所有这些都对应NDS的游戏共享功能，也对应1卡多人的游戏方式。

最后说一句，如果你是马里奥FAN，那么就等着5月25日的到来吧！任天堂不会让你失望的。

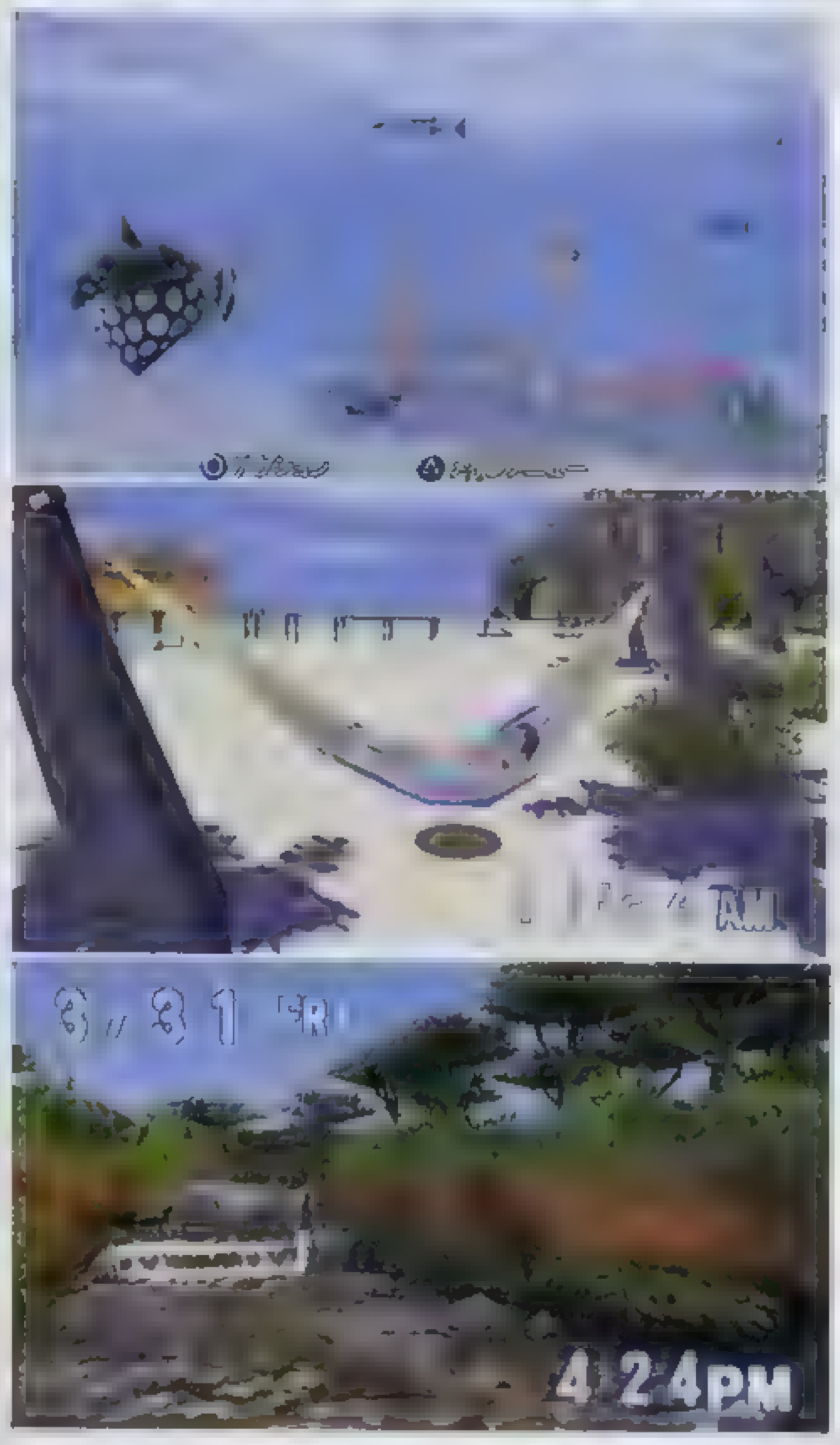
[文：阿修罗]

▲本作既包含了系列传统的玩法，也包含了一些全新的要素，玩家在游戏的时候不仅能享受到标准的动作游戏的乐趣，还能获得更多全新的体验，实在难得的佳作。

PSP 随身海岛 手边胜地 ETC

ポータブルアイランド 手のひらのリゾート | Bandai Namco Games | 日版 | 发售日未定

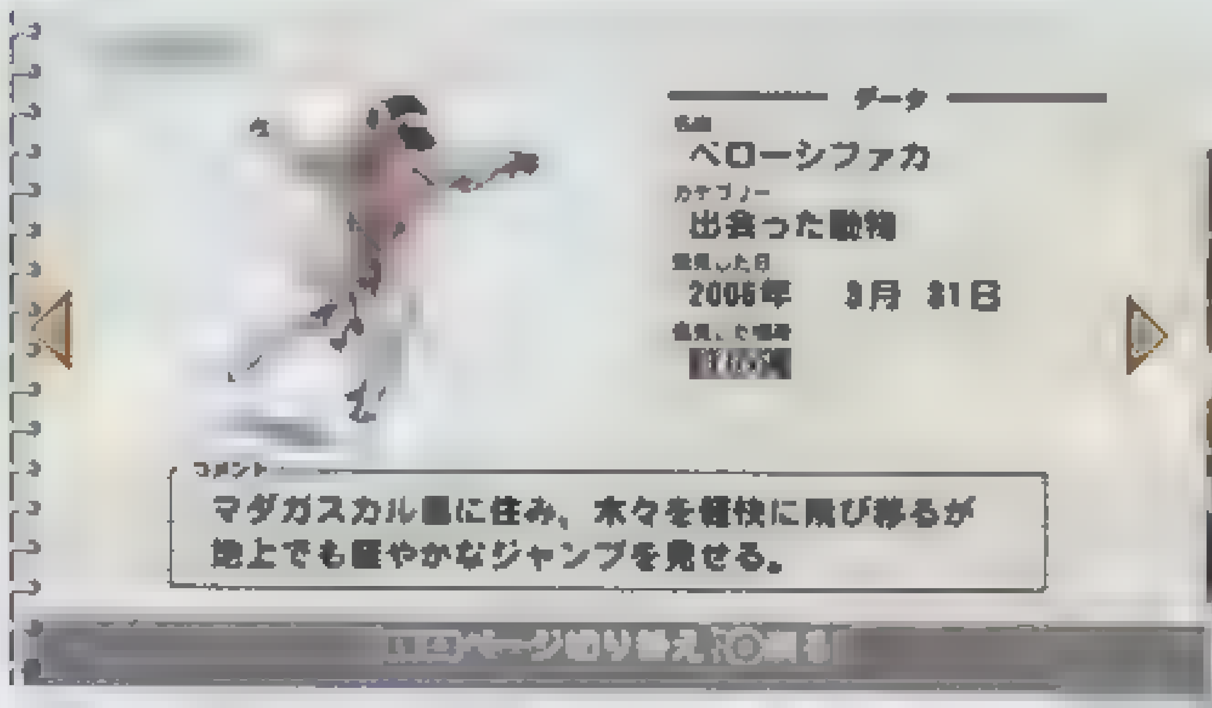
随时随地体验南海风光！



去年9月一款以风景为主题的PSP软件《随身胜地》的公布吸引了不少PSP用户的眼球，如今这款软件的名称正式定为了《随身海岛 手边胜地》。准确地来说，这款软件并不是我们通常意义上的“游戏”，它是一个令使用者达到放松状态的工具。它的出现是为了让时间和资金紧张、无法实施旅行计划的都市人能随时随地改变环境、达到放松的目的。

这款“游戏”没有什么特定的通关目标。在游戏的主模式“Play Mode”中，玩家可以从男女各一名角色中选择出一位作为自己的分身，到位于南方的私人海岛上去体验悠闲的度假生活。海岛上除了环境优美外，还有很多可以探索的东西。玩家可以把在岛上找到的各种动植物登录在图鉴中，也可以用这些找到的东西来装饰自己的小木屋。如果不想费心去找这些东西，玩家还可以去岛上的小溪里钓鱼，或者从果树上摘下各种水果来品尝。游戏还提供了拍摄写真的功能，玩家可以将岛上的风景拍摄下来保存为JPEG格式的文件，再传送到PC上作为博客的配图或是送给朋友欣赏。总之，玩家想干什么就可以干什么，不需要为了某个特定的目的去奔波。

除了“Play Mode”以外，软件还提供了其他一些有趣的模式。比如把PSP当作时钟或闹钟来使用，可以把PSP变成MP3播放器，甚至可以将PSP当作乐器来进行演奏。或许有人会觉得这些模式很怪异，没什么实际用途，不过你应该弄清楚，这是一款让你放松的软件，并不一定要拥有所谓“真正的用途”！ [文：阿修罗]



▲游戏中提供了动物图鉴可供玩家作收集之用，不过这只是附加的要素，玩家可以不予理会。

▼钓鱼也是游戏中的休闲方式之一，在气候宜人的海岛上做这么惬意的事情的确很能放松心情。

GBA 轻松玩足球 SLG

Nintendo | 日版 | 预定2006年

便宜、简单又好玩的足球游戏来了！

“任天堂”这个词从某种意义上来说就代表着“简单却又深奥”，即使这只是一款足球游戏也毫不例外。在这款《轻松玩足球》中，玩家将要扮演一名球队监督，要将自己的俱乐部队培养成为世界第一的强队。监督可以做的事情包括平时的训练以及比赛前和比赛时的战术指示。

训练部分主要是通过对队伍在比赛中发现的各种课题组合来进行的。课题的组合方式如果合适的话，就会产生出效果更好的特别训练菜单。游戏中总共有100多种特别菜单，玩家绝对可以找到最适合自己风格的那一种，而选手的成长方向也会因此更加多元化。作为一名监督，玩家还必须在比赛前和比赛时对球队进行战术指导。而比赛中球队经常会发现新的课题，出场的选手也能够获得经验值已提升能力。

这款游戏售价仅为3800日元(含税)，可谓价廉物美。如果你觉得《创造职业球会》太复杂，或许你可以尝试一下这《轻松玩足球》哦！ [文：阿修罗]

▲这款游戏界面简洁、系统简单、售价也很低，对于那些喜欢足球却又没有家用机的玩家来说，是一款性价比很高的软件。

NDS 怪盗卢梭 AVG

Bandai Namco Games | 日版 | 预定2006年

天才怪盗的宿命对手登场！

即将在6月发售的《怪盗卢梭》是一款能够充分发挥触摸屏功能的作品。这是以怪盗卢梭的冒险生活为主题的AVG游戏，作为一名怪盗，卢梭总会遇到各种各样的麻烦事。这当中包括各种保安设施、狗狗以及卢梭的宿命对手——超级保镖“独眼孤鸟”。这次要介绍的这种保安设施说起来也很怪，因为它会考到玩家对日本俗语的了解度。比如，保安设施会提示“什么东西也会在走路的时候踩到棒子”。日本俗语说“狗也会在走路的时候踩到棒子”，意思是谁都有大意的时候。当你解读出了“狗”这个关键词以后”，只要在触摸屏上画出特定的图案就可以解除保安设施了。至于“独眼孤鸟”这个打扮成西部牛仔的超级保镖，如果卢梭在变装的时候速度太慢就会被他发现，然后就会遭到他的严厉拷问，如果问题回答得稍有不对就会立刻被逮捕！ [文：阿修罗]

硅骑士强力打造 旷古烁今传世大作！

救世魔神	Microsoft	硅骑士	A·AVG
X360	Too Human	预定2006年第四季度	美版

今年的游戏开发者大会上，微软的Peter Moore在接受媒体采访时对X360未来的发展前景进行了展望，提到了微软目前正全力打造的一些最新品牌，《救世魔神》便是这些品牌之一。这是一部恢弘壮阔的三部曲，今年第四季度将发行第一部。由硅骑士负责开发的这款游戏如果非要加一个形容词的话，那便是：旷古烁今！

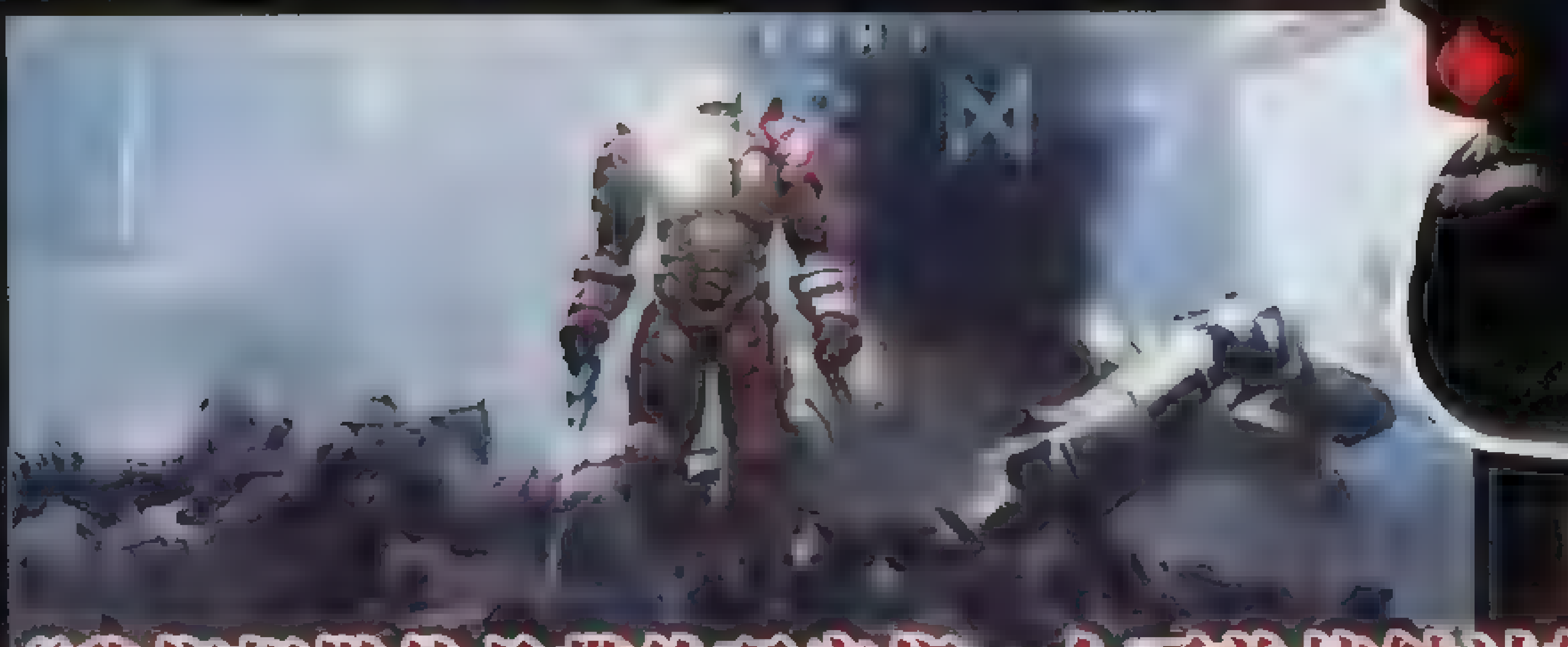
文 狸猫柚子 编 星夜

发掘人类真正的历史

《救世魔神》更像是一部沉重的历史正剧。硅骑士的主管丹尼斯·代埃克回忆起当初是如何想到要做《救世魔神》这样一款游戏时说："当时我和我的同事们正在参与制作《凯恩的遗产》，这个哥特式的游戏让我的心灵突然感到震颤，使我产生了制作一部具有严肃主题的游戏的欲望。我想从更深的层次讨论科技带给人的影响，包括人类的进化以及伦理道德的改变，什么是人的灵魂，人和机器的区别在哪里，这种讨论的深度甚至要超过《银翼杀手》，这个游戏便是《救世魔神》。游戏会无时不刻地提醒你，你"太人性"了，你应该用生化机械改装自己，否则你将被强大的机械力量所吞噬。"当时硅骑士计划在PS和NGC上推出游戏。

2004年，他们为任天堂制作了《永恒的黑暗》及《潜龙谍影：孪蛇》，其后他们想把《救世魔神》作为下一代主机的大作来用心打造。"可是任天堂不同意，他们想把《救世魔神》当作一个简单的，小一点的游戏来处理，"丹尼斯说，"《救世魔神》不是小游戏，这一点微软更能理解我们。有了微软这个强大的后盾，我们全心全意地投入到游戏的开发中去，可以保证游戏将在秋天如期发售。"

在为任天堂工作时，与宫本茂的接触使制作组对游戏性的看法有了观念上的改变，而制作《潜龙谍影：孪蛇》时与小岛秀夫的合作使他们对剧情及其电影的表现手法做了更深层次的改进。这样的游戏是无论如何不能在一部作品中表现完全的。"如果是在以前，我会把这些都揉在一起，但是现在我觉得一部游戏的时间不能长于25小时，"丹尼斯庆幸，"幸亏我们等到现在才有了制作一个三部曲的机会，而且X360正是上演这个三部曲的最佳舞台。"



"我们想做的是带给玩家们一个不曾接触过的领域，一个有深度的游戏。"——丹尼斯·代埃克

Baldur

玩家扮演的Baldur是一位善于使用各种机械技术的神。由于诸神之战波及到人类，为了[illegible]灾，Baldur将会揭出诸神之战的幕后真相。

©2006 Microsoft Corporation. All rights reserved.

DM SMV www.plumbook.cn

艺术家的野心之作

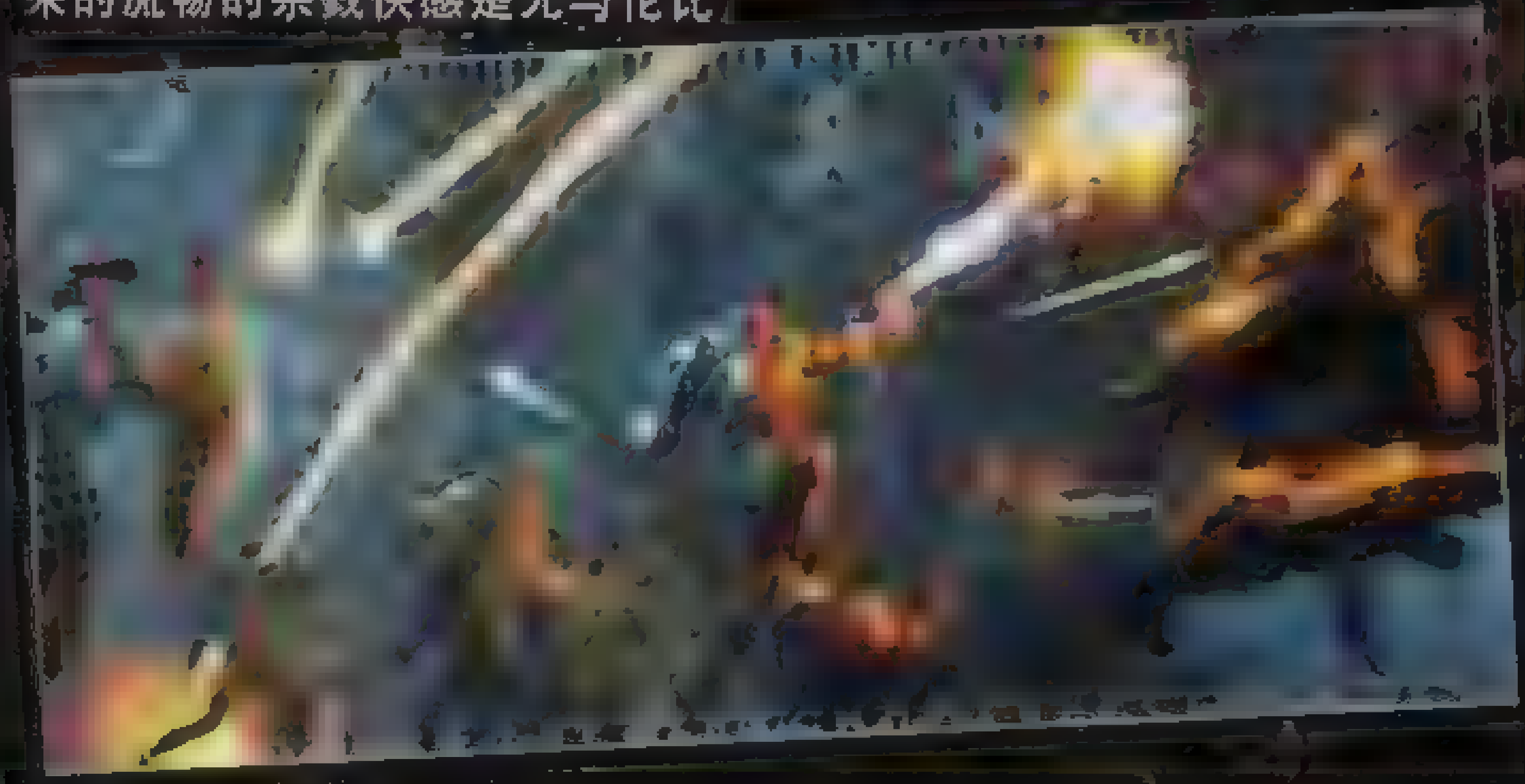
投资如此巨大去制作一款动作游戏是为了什么？简单的操作隐含着如此深厚沉重的剧情又是为了什么？为其开发独特的网络对战模式的深意为何？这一切都隐含着什么样的野心？

丹尼斯说："我们想做的是带给玩家们一个不曾接触过的领域，一个有深度的游戏。我们不仅要让玩家得到娱乐，还要让他们能从中获得启示。"

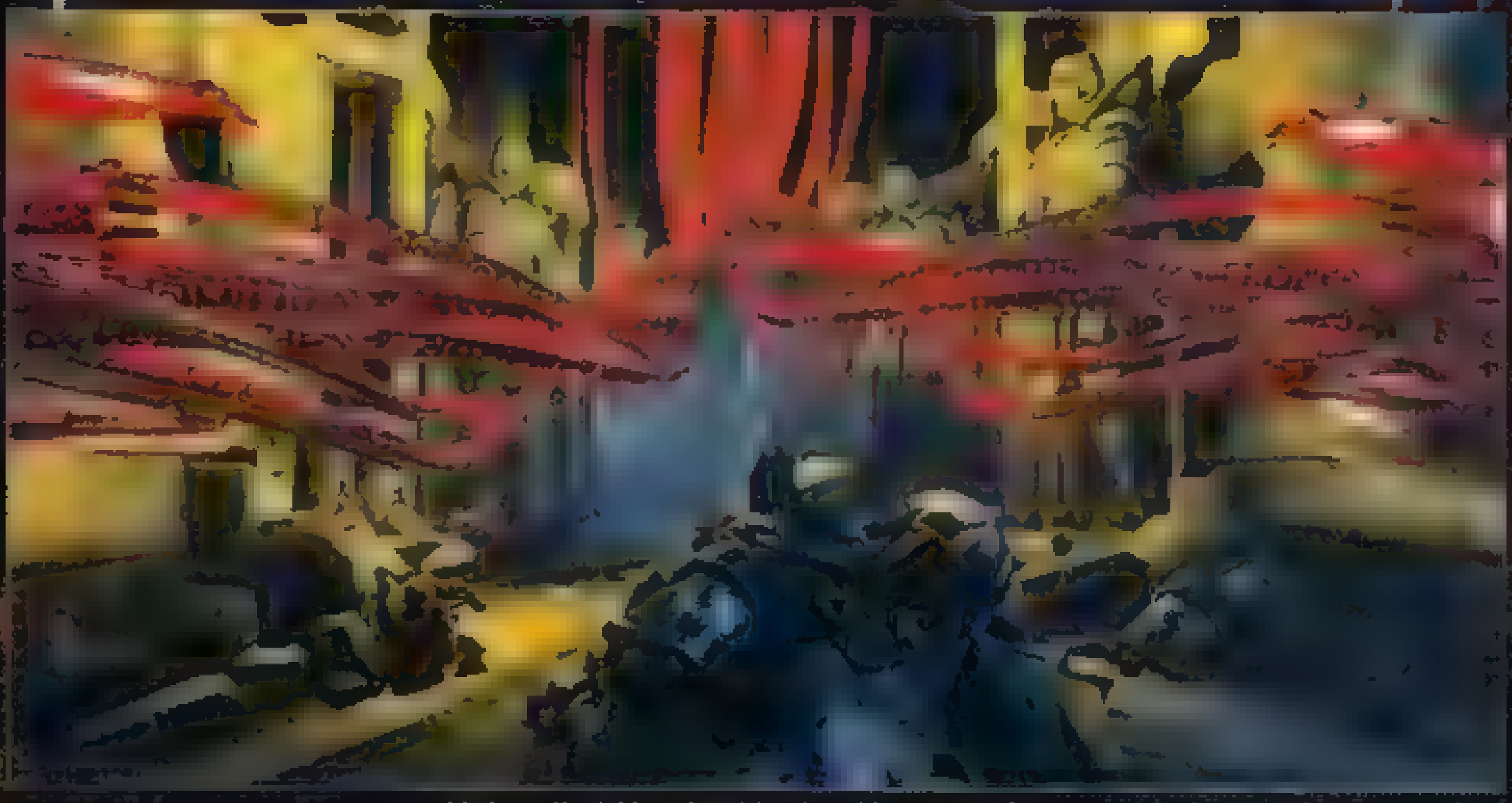
与小岛秀夫合作的过程教会了制作组如何在三部曲的宏大剧情与游戏的娱乐性之间取一个平衡点，而且剧情也不会深奥到让人抓耳挠腮的地步。谈到压力，丹尼斯说："我们想让这个游戏成为我们的标志，不管是好的还是坏的，当然我们认为会是好的，而且这款游戏将改变电视游戏只会给人们带来暴力倾向的看法。想想吧，当一个孩子在玩了这个游戏之后开始谈论尼采了，他的父母会怎样？"

X360版《战神》？

打斗是本作的主要内容，在战斗的爽快感方面将会让人想到《战神》。游戏的操作并不难上手，玩家甚至只要控制左右摇杆，就可以使出各种华丽的必杀和连击。当玩家适应这种操作方式以后，游戏所带来的流畅的杀戮快感是无与伦比的。与《鬼泣》一样，玩家可以利用刀和枪械的配合将敌人打到空中，再从空中砸向地面。武器的种类包括刀剑、锤、斧、手枪、散弹枪、激光枪等等。制作组邀请了日本的武术家参与动作捕捉。



"虚幻引擎3"强力演绎



▲结合了北欧神话与科幻味道的场景设计。

本作采用了"虚幻引擎3"制作，利用了该引擎的"无缝世界"技术，游戏中具有庞大的场景关卡，而游戏进行过程中又几乎没有读盘时间。游戏中会有身形极度庞大的怪物，在波澜壮阔的背景音乐下，将战斗的豪快感表现得淋漓尽致。本作也利用了"虚幻引擎3"对网络需求的优化，可以通过Xbox LIVE进行双人合作模式。

北欧神话的科幻史诗

制作人丹尼斯表示，本作在剧情方面就像莎士比亚的小说，剧本虽然是给那些贵族看的，但是里面还是要插一些市井的小笑话。游戏的剧情相当有深度，主要分三个层面，表面的是描述人与机械的冲突斗争，象征意义上又在借鉴北欧神话，而最后隐喻的其实是尼采（注）的思想。为了描绘人性与机械化的冲突，游戏中充满暗示性的对白，机械与灵魂的互融，这与《黑客帝国》的表现手法十分相似。

尽管借鉴了北欧神话，但是本作并没有像《战神》一样直接采用，而是在各个地方都暗示着与其相对应的地方，每一个怪物、角色甚至建筑都可以在北欧神话中找到影子。

"北欧神话之所以让我着迷，是因为里面的神不是无敌的，是可以被杀死的，这更体现了宿命论的观点，"丹尼斯说，"而在《救世魔神》中，象征着神的不过是一些用机械强化到极限的人类，他们也不是无敌的，他们只是更强大而已。"

（编注：标题名"Too Human"来自尼采名著《Human, all too Human》）

"我们想要像莎士比亚一样，你想要阳春白雪，还是下里巴人，我们都有。"
——丹尼斯·代埃克

www.plumbook.cn

袭过去之名 开全新篇章

新的女神异闻录，即将开始……

说到Atlus，人们就会想到《真·女神转生》，然后又会联想到由这个系列衍生出来的《恶魔召唤师》、《女神异闻录》和《数码恶魔传说》等多个子系列。今天我们为大家介绍的就是《女神异闻录》的最新作《PERSONA3》。这是一部继承系列过去作品的时间轴，完全更新了世界观设定的作品。本作在风格上有很大的变化，老玩家可能会略有不满，但是相信这样的变化一定能够吸引到一些新的FANS的。现在就让我们一起来进入PERSONA的世界吧！

女神异闻录 PERSONA3	Atlus	RPG
PS2 PERSONA3	预定2006年7月13日	[illegible]

文 阿修罗

《女神异闻录》历史

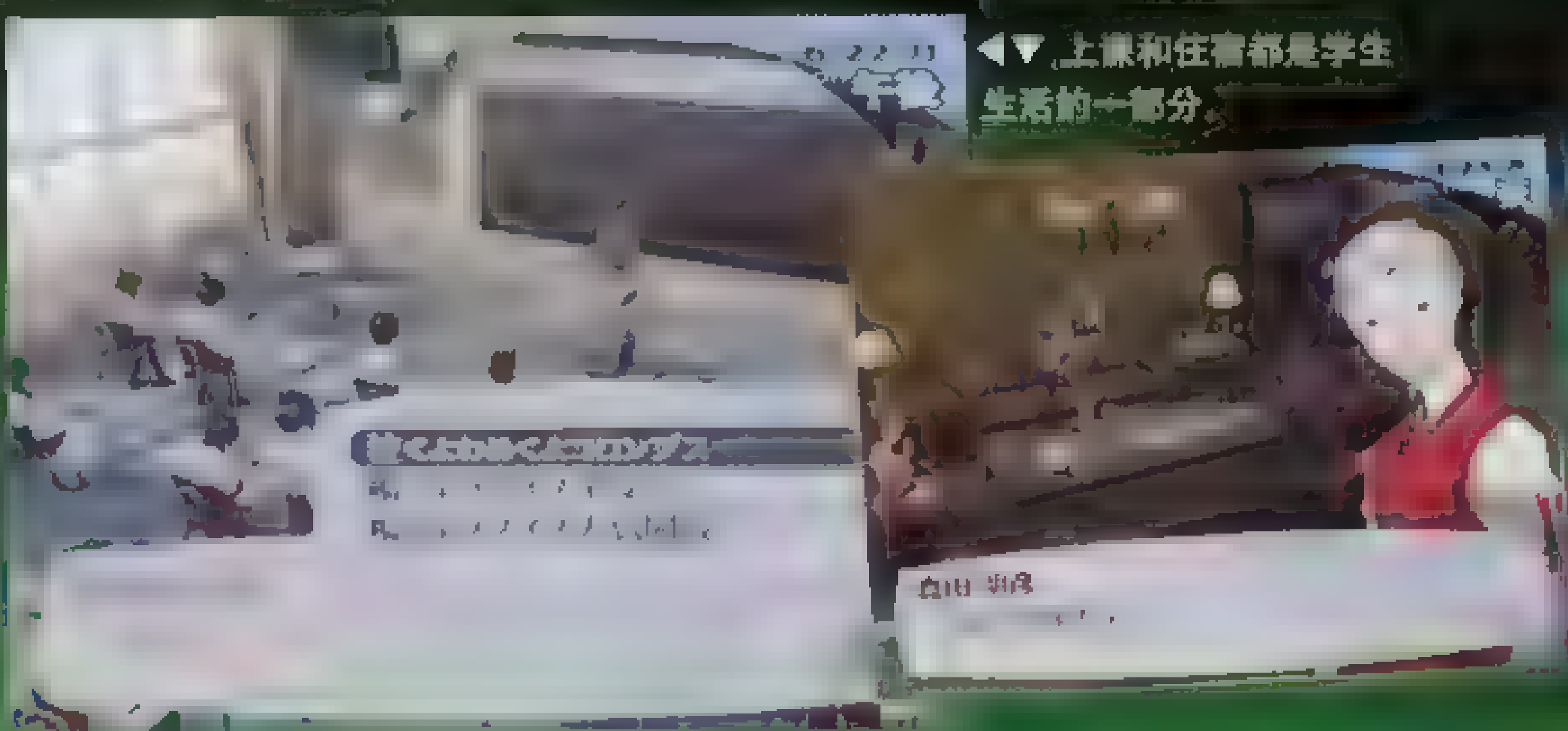
1996年9月20日，Atlus发行了PS游戏《女神异闻录 PERSONA》，这款游戏是[illegible]女神转生》的游戏相与自己的[illegible]过与恶魔交涉令其加入队伍[illegible]代之的[illegible]以及PERSONA系统的[illegible]色个人的演出[illegible]女生[illegible]双方的[illegible]点，让该作在推出之后立刻获得了很多新老玩家的喜爱。

1999年6月24日和2000年6月29日，《PERSONA2》的两部曲《罪》与《罚》先后发售。本作取消[illegible]题。不过鉴于大部分玩家的习惯以及方便记忆，杂志依然将这个系列翻译作《女神异闻录 PERSONA》。从故事上来说，《罪》与《罚》是联系在一起的，当然如果只玩其中一款也并不会觉得剧情不完整。这一作最大的特色就是新加入的谣言系统，玩家可以通过操纵在都市中流传的各种谣言而对游戏的世界造成各种各样的影响，而以谣言为主体的故事本身也充满了普通RPG难以比拟的魅力，令这部融合现代和魔幻要素的作品更加突出了"人"的存在，也令更多玩家对它拜服不已。

时隔6年，万众期待的《PERSONA3》终于公布了，由于到前作为止，游戏中的故事已经告一段落了，所以这一次Atlus为这个系列来了一次大换血，将主人公在内的所有角色全部替换（恶魔画师金子一马也没有参与设计工作）连世界观也进行了重新[illegible]的。[illegible]这一次的[illegible]子打死总是不好的，请让我们一起拭目以待，看看新《女神异闻录》的表现吧！

学校生活

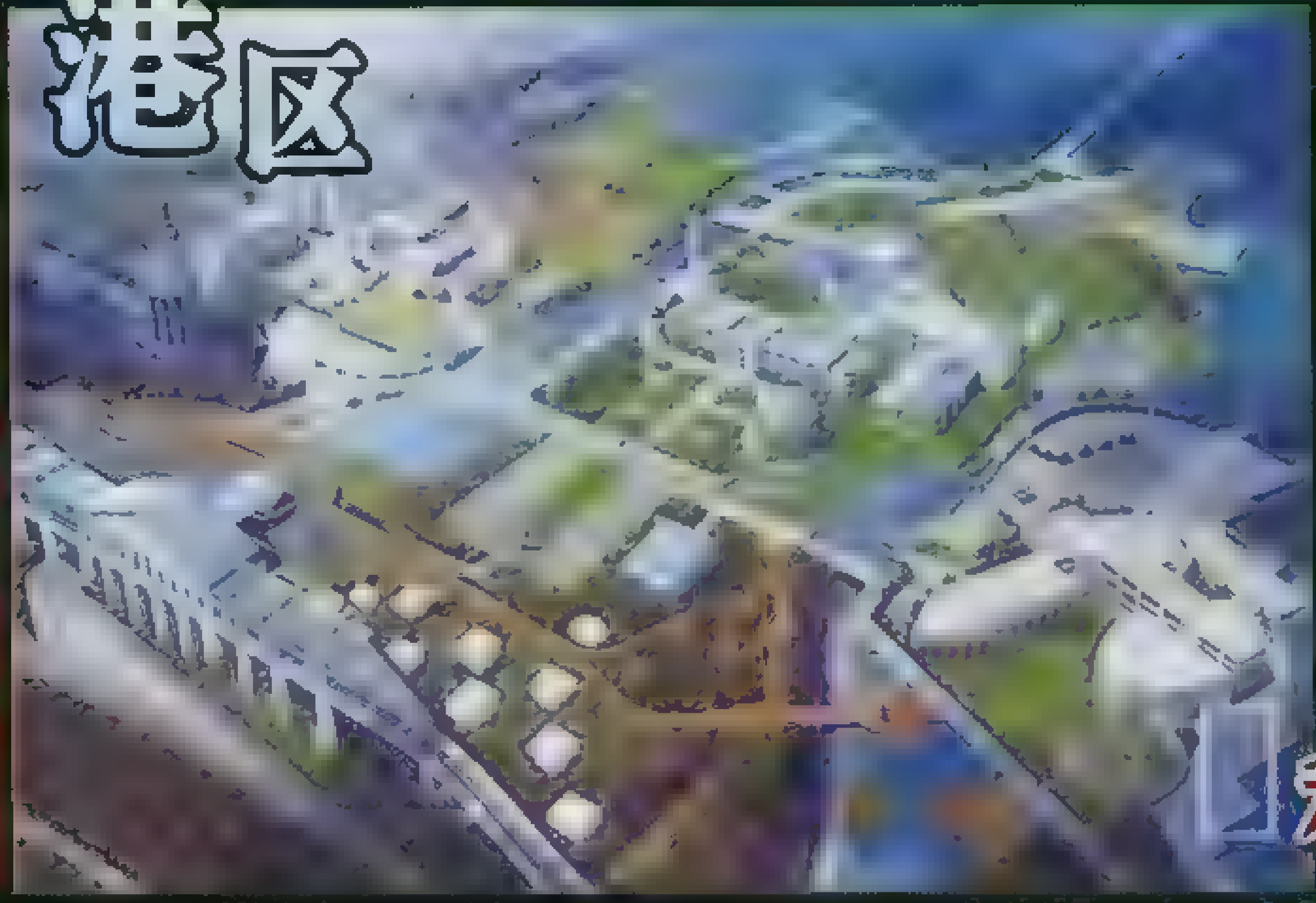
主人公和他的同伴们还都是学生，所以学校生活是这个游戏必不可少的部分。周一到周五，主人公他们必须到学校去上课，学习知识，与同学交流，参加各种课外活动。下课以后，他们可以在学校里面继续闲逛，也可以到港区其他地方去进行探索。到了周末以及暑假这种不需要上课的时候，等待他们的则有旅行、补习以及暑假运动会等丰富的事件。而现实学校中必不可少的考试自然也会在游戏中出现，不知道考试成绩是否会影响到PERSONA的能力呢……



◀▼ 上课和住宿都是学生生活的一部分。

世界观

港区



本作的舞台，是一块美丽的沿海土地——港区。

这个港区拥有新旧两个不同的风景带，在陆地一侧的地区，是从古代一直保留下来的港街"岩户台"，而与之隔海相望的，是新兴的人工岛"辰巳港岛"。

在港岛的中心地带，有一座小学、中学、高中部齐全的名牌学校"私立月光馆学园"，这个学园也是建造人工岛的原因之一。故事的主人公以及他的伙伴们，每天都要从位于岩户台的学生宿舍乘坐单轨电车前往港岛的学园。

然而，等待他们的并不仅仅是充满光彩的青春……

在这个世界上，每一天与每一天之间存在着一种非比寻常的时间带——影时间。每天午夜12点时影时间就会到来，当影时间过去之后才会是新的一天。

和平而美丽的海边小城

©ATLUS CO., LTD. 1996 2006 ALL RIGHTS RESERVED.

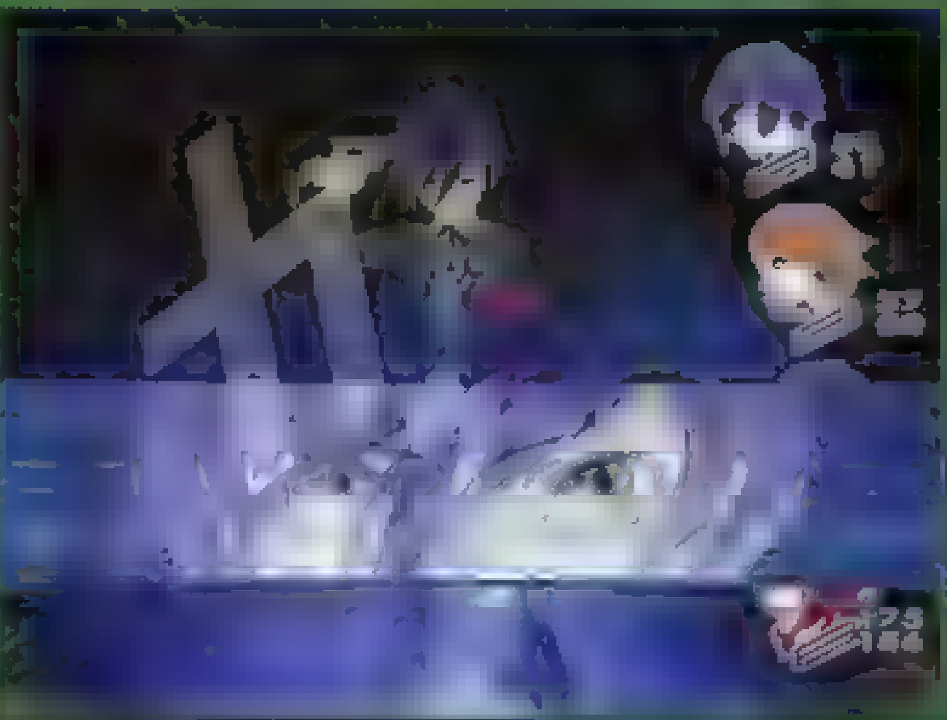
www.plumbook.cn

主人公

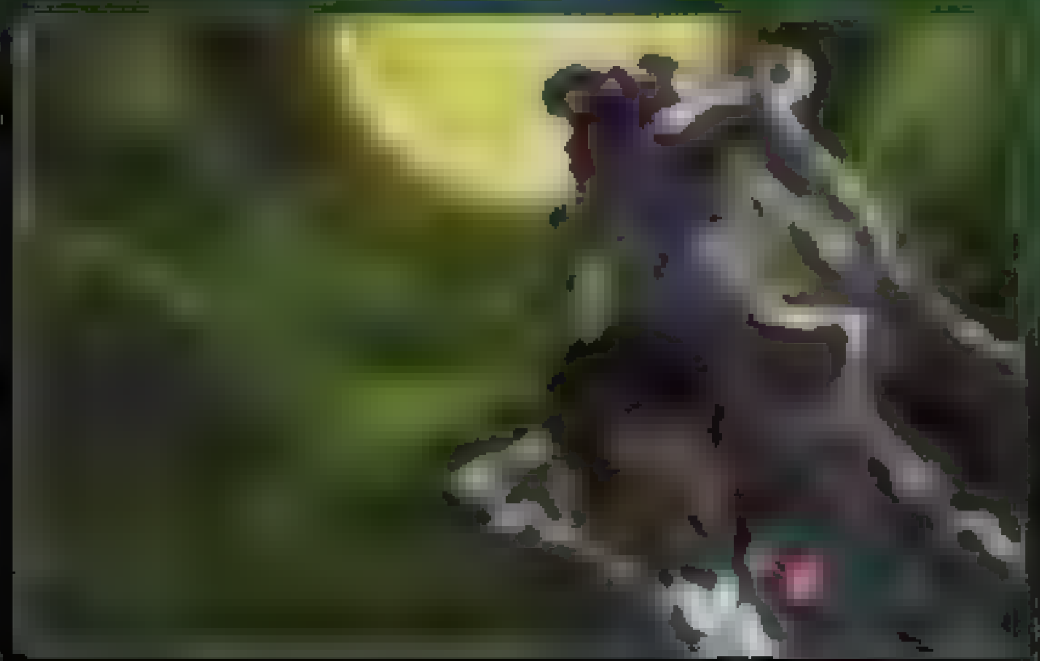
初期PERSONA

俄尔菲斯

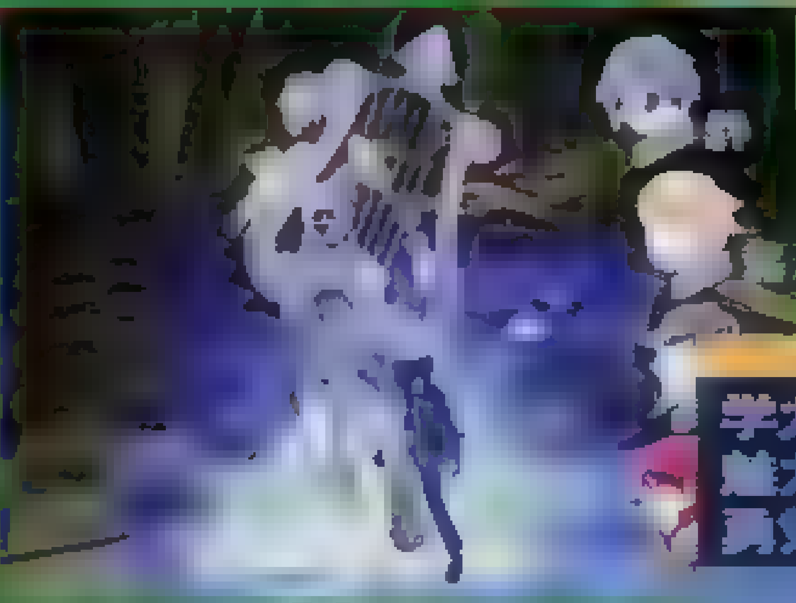
从4月开始刚刚转入月光馆学园高等学校二年级的17岁少年。在宿舍生活刚刚开始之后他就遭到了暗影的袭击，从而觉醒了PERSONA能力。通常一个人只能拥有一个PERSONA，然而主人公却可以自由变换自己的PERSONA。也正是因为这个原因，他成为了学园中暗影讨伐部队“特别课外活动部”的领导人物。

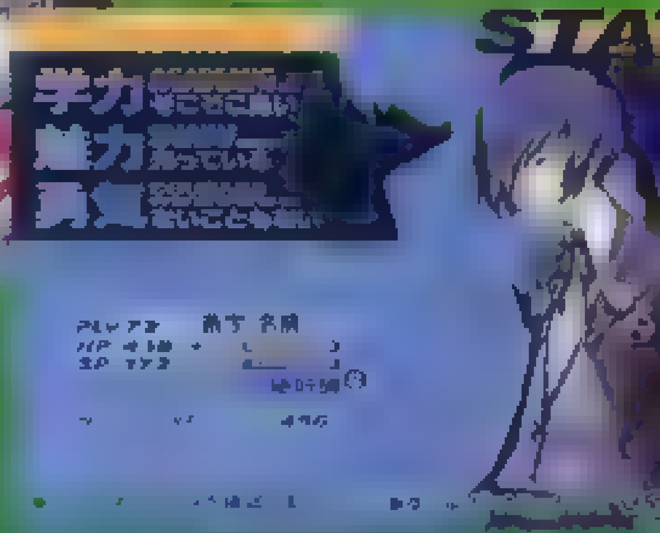


◀在本作中，召唤PERSONA的方法是对准自己的太阳穴开枪，是相当另类的方式。



▶动画中主角召唤出PERSONA的样子让人很容易联想到漫画「乔乔的冒险奇遇」中的替身





▶……能力中有“学力”这一项参数，除此以外，相信还有很多特别的能力参数种类。

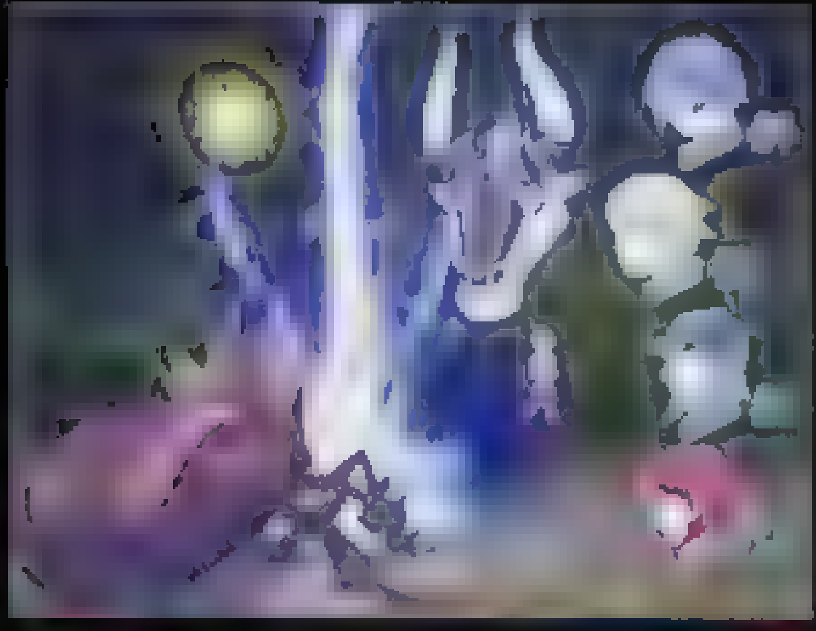
岳羽由加里

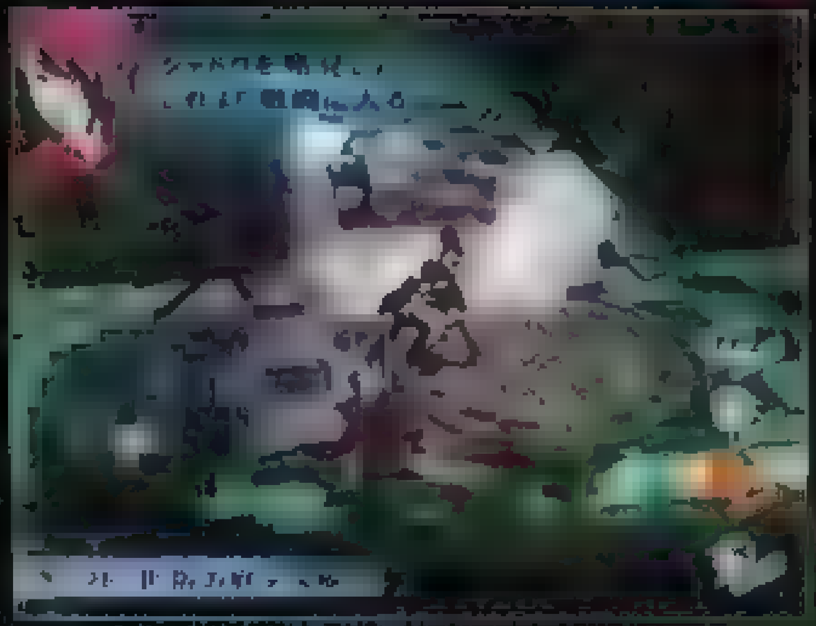
PERSONA

伊娥

主人公的同学，也是住在同一宿舍里的女生。她拥有召唤PERSONA伊娥的能力，和主人公一起加入了特别课外活动部，参加讨伐暗影的战斗。她为人好胜而充满朝气，性格开朗外向的她是同学中很受欢迎的人物。

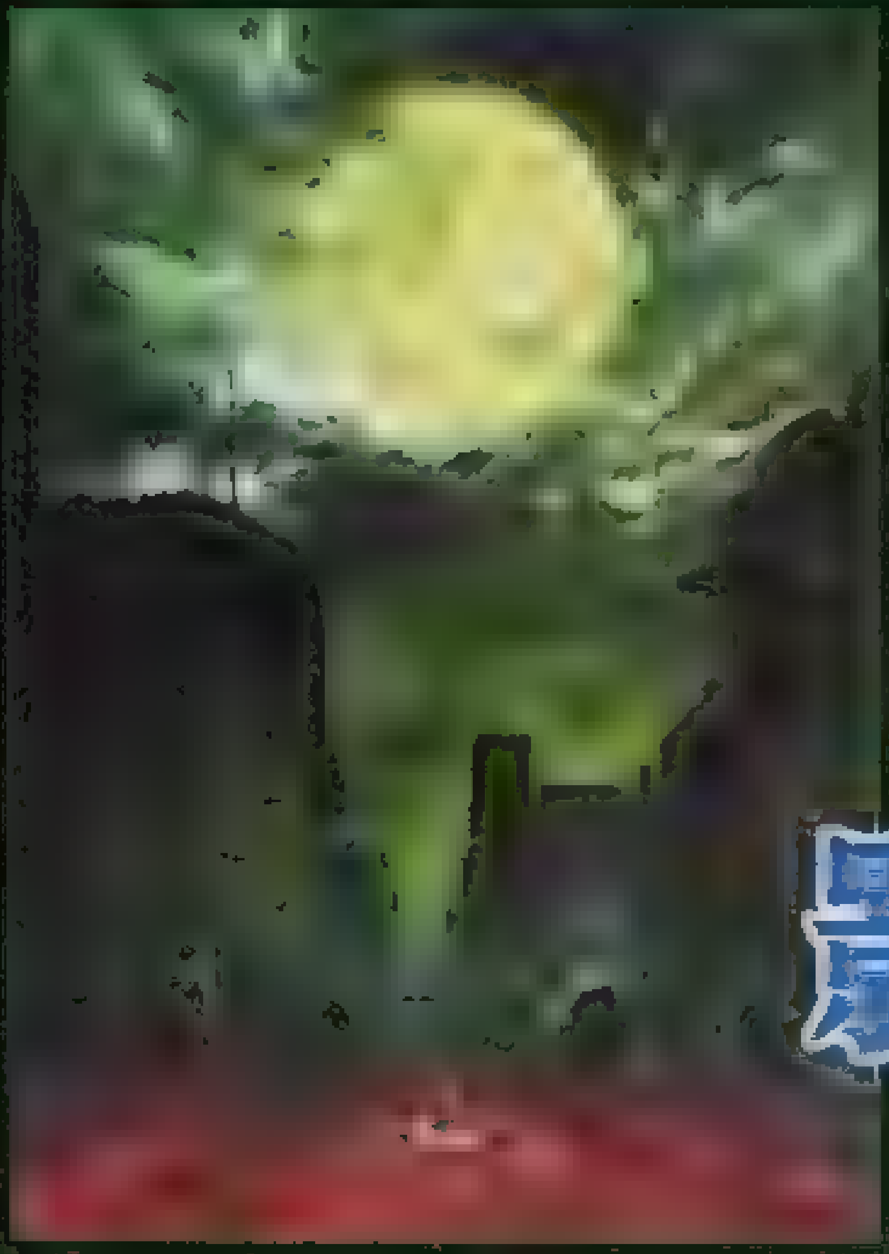
秘密战斗





当午夜12点来临之时，世界就进入了影时间，特别课外活动部也就要出动了。他们将要前往的地点，是只存在于影时间中的神秘高塔型迷宫——地狱塔(Tartaros)。在这里，他们将运用自己的PERSONA能力与暗影对抗。特别课外活动部除了参加战斗的成员外，还有进行情报支援的成员。他们会在战斗员进入地狱塔之后给予各种各样的情报支援。当战斗员在迷宫中移动的时候，支援人员会将附近的地形情报传递给他们，告诉他们如何回避不必要的战斗；当战斗员遭遇暗影时，支援人员则会提供敌人的弱点等各种有用的信息。

用PERSONA进行战斗



影时间开始之后，普通的人类就会变成外形类似棺材的结晶状物体，完全不知道周围发生过什么（这一现象被称为“象征化”），所以，所谓的影时间对于普通人来说根本是不存在的。因为能够在影时间中活动的，只有影时间的原住民——被称为“暗影(Shadow)”的怪物。

然而，主人公和他的同伴们却具有在影时间中自由行动的能力，而让他们拥有这种能力的，正是隐藏在他们个人体内的，惟一能够消灭暗影的力量——PERSONA能力。

正是这样一群少年们，白天在学园中与朋友、学长学弟们一起过着学生生活，到了夜里就成为了战友，一同与影时间的暗影们进行着战斗！

影时间

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

不知道读者们可曾记得2000年6月22日的暑假中有过什么难忘的回忆呢？但猫猫相信，只要当时拥有一台PS的玩家来说，《我的暑假》便是他们一生中记忆。控制主人公在1975年的乡下河边跑过、穿过一片神秘的树林、与一群好友在树上比赛甲虫、在山坡的道路上观看橙黄色的夕阳，这些奇妙的体验已经撼动了不少游戏玩家的心灵。而在今年的6月29日，这个相隔了6年后的日子，这款令人心旷神怡的作品再度复活于PSP上。今年的暑假，将会在PSP上渡过……

文 猫太

PSP	我的暑假P 昆虫博士与天边山的秘密	SCEJ	AVG
	2006年6月29日 日版		
		推荐玩家年龄	全年龄

关于《我的暑假》

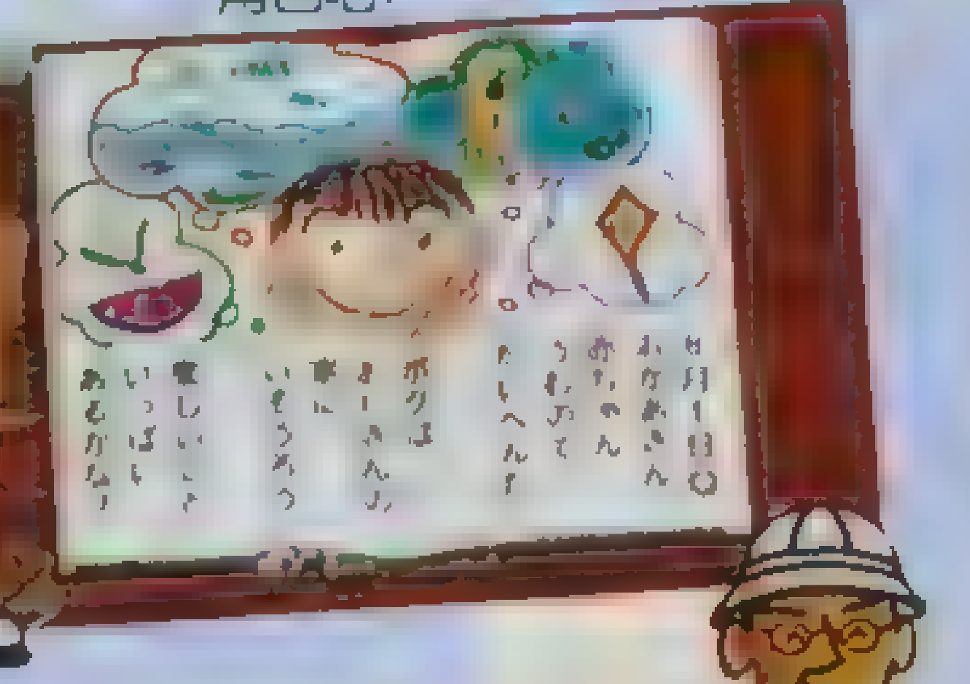
1975年的日本还是一个没有家用游戏机和卡拉OK的年代。因此小孩在暑假中除了电视和与朋友游戏外，几乎没有太多的娱乐活动。主人公波克的妈妈刚刚产下自己的弟弟，没有太多的时间去照顾波克，又害怕他在家中度过一个月的漫长暑假会相当沉闷，于是便带他到居住在农村的叔叔家里，让他体验一下特别的暑假。游戏的主要目的是操作小波克在叔叔家附近展开冒险，你可以非常无聊地天天坐在家中度日、也可以在神秘的大山中探索、更可以跟邻家的孩子每天玩甲虫。在仅仅的一个月时间中，想留下什么样的回忆完全掌握在玩家手中。游戏的结局一共有5种，而每天的行动也决定了睡觉前写日记的内容。就是这样自由的玩法与出色的气氛，令不少玩家编写出属于自己的暑假回忆。

新角色介绍

虽然游戏的内容基本上是移植自PS版的初代，但本作会增加三位新角色和更多全新的事件。另外新作更会增加几段全新的CG动画，不知道结局的种类也是否会有所变化呢？下面让猫猫为大家介绍一下我们的主人公和三位新角色吧！

主人公 波克

故事的主人公，活泼开朗的9岁小学生。因妈妈弟弟刚出生的关系所以到农村的叔叔家里度过特别的一个月暑假。



邻家哥哥

住在叔叔家附近，偶尔会在大路上碰面的中学生。每次遇到这位哥哥都会发生不可思议的事情，究竟他是何许人物呢？

良子

叔叔的大女儿，与波克同样住在叔叔的家里，是萌之学校的学生。同样是一位性格开朗，喜欢沟通的女孩。但她似乎藏着不少烦恼。

教导主任

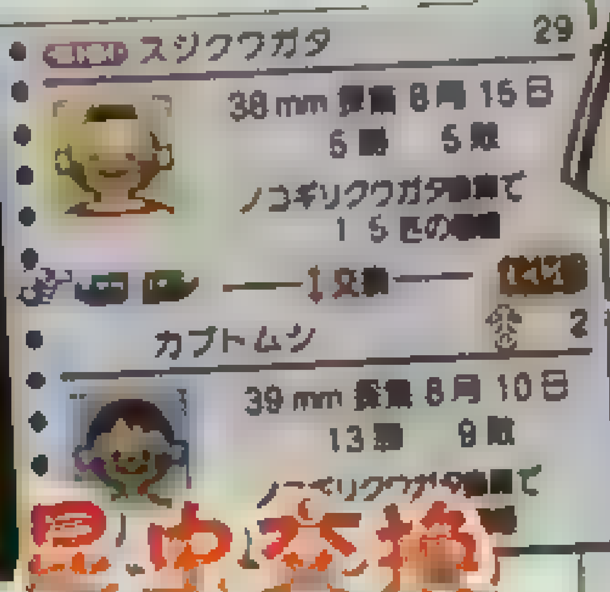
萌之学校的教导主任，本名是谢野。虽然发脾气的时候很可怕，但平时性格相当温和。经常给波克传授一些关于昆虫和自然的知识。

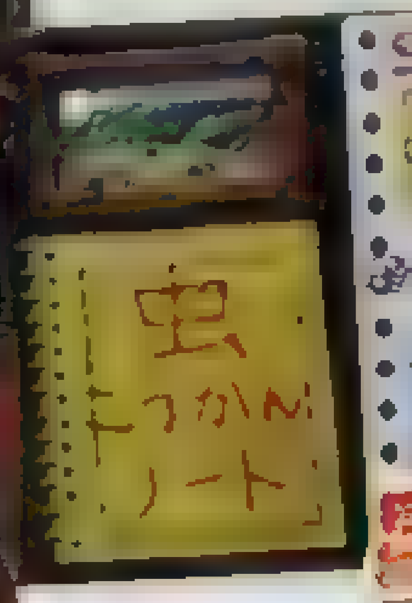
农村甲虫王

这款作品并非单纯地移植了PS上的初代，除了增加新角色和事件外，系列作品大受好评的“昆虫收集”和“甲虫相扑”系统也在本作中得到了强化。玩家在得到了捕虫网后，便可以在丛林间捕捉各种昆虫，捕捉后的昆虫还可以制作成标本。更有趣的就是每种昆虫都有大小之分，最大的昆虫会是王冠级的昆虫王。而甲虫则需要玩家利用蜂蜜和各种道具从树上捕捉，只要你认为你的甲虫有足够的实力，就可以和NPC甚至通过无线通信与其他玩家玩甲虫相扑，其中也有不少育成的要素。在新作中，昆虫和甲虫的种类一共有128种，收集度相当高！

▲并非单纯地根据甲虫的能力决定胜负，其中还有不少技巧需要玩家探讨的哦！

▼除了能够与NPC交换昆虫外，还能够通过无线通信与其他玩家交换，这点是PS版不能实现的。





◀制作昆虫标本也需要一定的技巧，而收集到的昆虫也会有详细的说明。看来本作的确相当强调收集系统。

©Sony Computer Entertainment Inc.

SD高达 G GENERATION PORTABLE

文

SD高达G世纪PORTABLE	Bandai Namco Games	SLG
PSP	SDガンダム G GENERATION PORTABLE 预定2006年内	日版

《高达》对于日本人来说，可算是"国民级"的动画，它对现代日本社会的影响极其深刻，我们甚至可以把它当作一种文化来看待。而每当一款新主机推出，Bandai(今后就是Bandai Namco Games)必然会推出一系列的高达题材游戏。其中，《SD高达G世纪》(以下简称为"SDGGG")这个系列一直以其教科书级的机体收录数量和专业的战略要素而深受广大高达迷的喜爱。所以，PSP上也就顺理成章地出现了这款《SD高达G世纪POARTABLE》!

本作特色

SEED DESTYNY全新参战

《机动战士高达SEED DESTINY》是一部毁誉参半的作品，它有很多让老U.C.高达迷忍不住发笑，想要吐脏口的设定，但是不可否认的是它在商业上很成功，制造了很多新的高达迷。前年Bandai在PS2上专门为它的前作《SEED》推出了《SD高达G世纪SEED》，而这一次的《GP》的一大卖点自然也就是《SEED DESTINY》的正式加入。对于新高达迷来说，能够在PSP上看到命运高达、晓等机体的华丽演出当然是很值得庆祝的事情，对于老高达迷来说，或许他们更想看厂商会在人物和机体参数上进行调整，从而让这部作品和以往的《高达》之间达成一个可以接受的平衡性。

▼这样看"熊"的Q版造型还是蛮可爱的。

容量

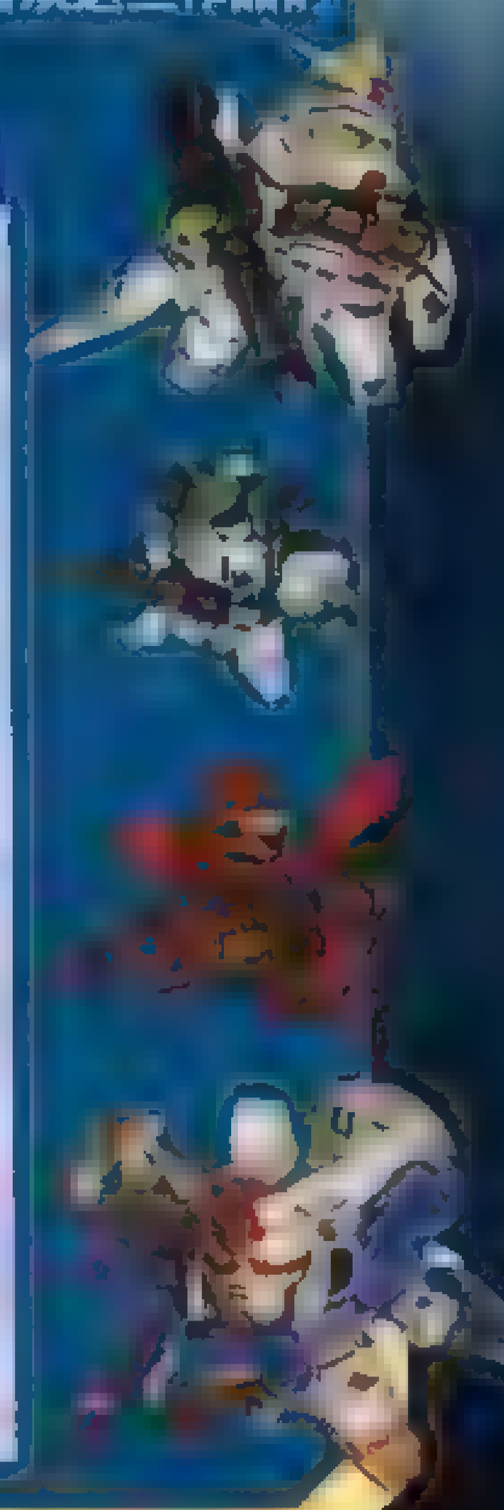
虽然UMD的容量不能和PS2所使用的DVD相比，不过比起NDS的卡片来说已经绰绰有余了。所以，《GP》的画面、音乐将比《DS》强上好几个档次。本作将有更加细致的地图画面、更加精细的机体造型、更有魄力的战斗画面、更加动听的背景音乐。这次的战斗画面中，当己方单位发动攻击时，画面中会插入角色的大比例特写，这些角色还会说(真的有语音)出原作中的经典台词哦!如果你觉得《SDGGG DS》太简陋的话，我想你是不应该错过本作的!

© 創通エージェンシー・サンライズ © 創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送

参战作品

《SD高达G世纪PORTABLE》(以下简称为"GP")收录了从初代高达到最新的《SEED DESTINY》在内的15部动画原作，并且将按照原作的大致时间顺序将这些作品串联在一起从而构成本作的剧情模式。这15部作品的放映时间跨越了25年，因此将在游戏中登场的角色数量将超过700人，机体也有1100种以上。而且，相信在作品列表中没有出现的一些电影版(如《无尽的华尔兹》)或MSV也会有无剧情的形式加入。喜欢这些作品的朋友可以关注一下本作后续的情报。

作品名称	放映时间
机动战士高达	1979年4月7日～1980年1月26日
机动战士Z高达	1985年3月2日～1986年2月22日
机动战士高达ZZ	1986年3月1日～1987年1月31日
机动战士高达 逆袭的夏亚	1988年3月12日电影公映
机动战士高达0080	1989年3月25日～1989年8月25日
口袋里的战争	OVA陆续发售
机动战士高达F91	1991年3月16日电影公映
机动战士高达0083	1991年5月23日～1992年9月24日
星屑的回忆	OVA陆续发售
机动战士V高达	1993年4月2日～1994年3月25日
机动武斗传G高达	1994年4月1日～1995年3月31日
新机动战记高达W	1995年4月7日～1996年3月29日
机动战士高达	1996年1月25日～1999年4月25日
第08MS小队	OVA陆续发售
机动新世纪高达X	1996年4月5日～1996年12月28日
TURN A高达	1999年4月2日～2000年4月14日
机动战士高达SEED	2002年10月5日～2003年9月27日
机动战士高达SEED DESTINY	2004年10月9日～2005年10月1日



画面

这次的《GP》也特地针对PSP的特色——16：9的横长型画面进行了一些改进。地图画面比例的变化自然不用说，16：9的画面将显示出更加广阔的地图，对于玩家把握战场情况更加有帮助。而且，本作设计了一个更为体贴玩家的系统，就是当玩家将光标移动至某个作战单位上时，PSP屏幕的右侧会直接显示出单位的资料，进行攻击时，也可以直接在这个侧边条中选择武器而不用切换画面!由于省去了很多切换画面和菜单的时间，相信游戏的流畅度也会大幅度提升。

本作最显著的特点之一就是战斗画面上将会同时显示攻防双方的形象。在以前的作品中，通常都是先显示攻击方，然后切换至防御方，而在《GP》中，攻防双方将会以分屏的形式同时出现在PSP屏幕的左右两方，一方发动攻击或反击时，防御方画面就会变暗且缩小显示面积，而与此同时攻击方的画面显示面积将会扩大，并进行华丽的战斗演出。这样的表现形式大大加强了战斗的临场感，也消除了切换画面时玩家看到黑屏的不快感。

& 3DM SMV
www.plumbook.cn

GAMES >>>

TOP10 日本游戏周间销量排行榜

栏目主持：猫太 >>>

★2006年3月20日～2006年3月26日

1位 创造职业球会：欧洲冠军杯 PS2

プロサッカークラブをつくろう！ヨーロッパチャンピオンシップ

■SEGA■2006年3月29日发售■SLG■6800日元■上周排位：—

本周 149370套

真实度极高的转会市场和欧化的经营模式能够让玩家完全体会到作为一个球队管理者所要面对的一切，入榜即登上冠军宝座也向我们证明了一点：足球是属于全世界的运动。

累计：149370套

2位 王牌机师A·C·E 异世纪传说2 PS2

Another Century Episode2

■Banpresto■2006年3月30日发售■ACT■6980日元■上周排位：—

本周 111411套　累计：111411套

3位 更能锻炼大脑的成人DS训练 NDS

■Nintendo■2005年12月29日发售■ETC■2800日元■上周排位：6

本周 86206套　累计：1734845套

名次	游戏	资料	销量	机种
4	最终幻想XII ファイナルファンタジーXII	■Square Enix■2006年3月16日发售 ■RPG■8800日元■上周排位：1	◆本周 85909套 ◆累计 2087653套	PS2
5	口袋妖怪突击队 ポケモンレンジャー	■Pokemon■2006年3月23日发售 ■A·RPG■4800日元■上周排位：2	◆本周 83244套 ◆累计 276581套	NDS
6	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	■Nintendo■2005年11月23日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：4	◆本周 79563套 ◆累计 2350165套	NDS
7	锻炼大脑的成人DS训练	■Nintendo■2005年5月19日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：8	◆本周 52474套 ◆累计 1701113套	NDS
8	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜 英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け	■Nintendo■2006年1月26日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：7	◆本周 49949套 ◆累计 753105套	NDS
9	实况力量职业棒球P 実況パワフルプロ野球 ポータブル	■Konami■2006年4月1日发售 ■SPG■4980日元■上周排位：—	◆本周 44999套 ◆累计 44999套	PSP
10	火影忍者 究级携带版 无幻城之卷 NARUTO-ナルト- ナルティメットポータブル 无幻城の巻	■Bandai■2006年3月30日发售 ■FTG■4800日元■上周排位：—	◆本周 40527套 ◆累计 40527套	PSP

《最终幻想XII》在上榜两周后就顺利的突破了200万的大关，究竟其能否再次创造"《最终幻想》系列"的销售神话，让我们拭目以待。《王牌机师A·C·E 异世纪传说2》中对于机体在画面上的表现进行了强化，变化多样的武器可以让玩家体验到不同的杀敌快感，是机器人迷不能错过的精品。NDS软件凭借其低价位的优势，占据了市场上很大的份额，从榜单中有一半的游戏来自NDS就可见一斑。另一方面，NDSL主机的销量仍然持续大幅度增长，由于官方出货量的增加也稍微缓解了货源一出现即被抢购一空的尴尬局面。

★2006年3月27日～2006年4月2日

1位 最终幻想XII PS2

ファイナルファンタジーXII

■Square Enix■2006年3月16日发售■RPG■8800日元■上周排位：1

本周 237678套

令无数玩家期待5年的《最终幻想XII》本周仍然位居榜首乃是意料之中的事情，丰富的隐藏要素也是玩家执着游戏的原动力，相信这股热潮会持续相当一段时间。

累计：2001944套

2位 口袋妖怪突击队 NDS

ポケモンレンジャー

■Pokemon■2006年3月23日发售■A·RPG■4800日元■上周排位：—

本周 193337套　累计：193337套

3位 皇牌空战 零 贝尔肯战役 PS2

■Namco■2006年3月23日发售■STG■6800日元■上周排位：—

本周 109100套　累计：109100套

名次	游戏	资料	销量	机种
4	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	■Nintendo■2005年11月23日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：2	◆本周 82797套 ◆累计 2270602套	NDS
5	更能锻炼大脑的成人DS训练	■Nintendo■2005年12月29日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：3	◆本周 76911套 ◆累计 1848639套	NDS
6	真·三国无双4 帝国 真·三国无双 4 Empires	■Koei■2006年3月23日发售 ■ACT■4280日元■上周排位：—	◆本周 54360套 ◆累计 54360套	PS2
7	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜 英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け	■Nintendo■2006年1月26日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：4	◆本周 48411套 ◆累计 703156套	NDS
8	锻炼大脑的成人DS训练	■Nintendo■2005年5月19日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：5	◆本周 46223套 ◆累计 约170万套	NDS
9	遥远的时空中3 命运的迷宫 遙かなる時空の中で3 運命の迷宮	■koei■2006年3月23日发售 ■AVG■4800日元■上周排位：—	◆本周 45636套 ◆累计 45636套	PS2
10	马里奥赛车DS マリオカートDS	■Nintendo■2005年12月8日发售 ■RAC■4800日元■上周排位：10	◆本周 21691套 ◆累计 约115万套	NDS

本周销量排行的首位毫无悬念地被《最终幻想XII》获得，而由任天堂所推出的《口袋妖怪突击队》凭借其超高的人气，在上榜第一周就来到了亚军的位置。本周比较注目的新作还有《皇牌空战 零 贝尔肯战役》和光荣的人气动作游戏《真·三国无双4》的系列作品《真·三国无双4 帝国》。前者凭借出色的声光效果和新引入的称号系统成为了热爱飞行类游戏玩家的首选，后者则凭借更强调治国之道的策略系统，形成了有别于该系列正统作品的另一种风格，游戏的内容也更加贴近历史，是沿着历史的轨迹体验三国时期诸国的兴衰，还是逆天而行创造属于自己的历史，全在玩家一念之间。

日本主机销量榜2006

名次	机种	总销量	3月27日～4月2日	3月20日～26日
1	NDS	107万925台	5万9903台	3万9307台
2	PSP	66万3235台	3万6943台	3万1077台
3	NDSL	53万2037台	14万9371台	11万9986台
4	PS2	52万6427台	3万3301台	3万4169台
5	GBA SP	10万5229台	6732台	5627台
6	GBM	6万6550台	2992台	4883台
7	NGC	5万3923台	1492台	1458台
8	X360	4万5723台	3258台	1415台
9	XBOX	1402台	68台	117台

※统计开始日期为2006年1月1日

上榜作品图展

《皇牌空战 零 贝尔肯战役》

《真·三国无双4 帝国》

TOP GAMES

TOP 20

GAMES >>>

★统计日期至 2006年4月16日

中国期待游戏榜

本期	游戏名	厂商名 · 类型 · 发售日	机种
1	大神	Capcom ACT 2006年4月20日发售	PS2
2	生化危机 5	Capcom AVG 预定2006年发售	PS3
3	塞尔达传说 含光公主	Nintendo A · RPG 预定2006年内发售	NGC
4	女神侧身像 西尔梅娅	Square Enix RPG 预定2006年6月22日	PS2
5	九十九夜	Microsoft ACT 2006年4月20日发售	[illegible]
6	战国 BASARA2	Capcom ACT 预定2006年内发售	PS2
7	鬼泣 4	Capcom ACT 发售日未定	PS3
8	蓝龙	Mistwalker RPG 预定2006年发售	X360
9	圣剑传说 4	Square Enix A · RPG 预定2006年发售	PS2
10	口袋妖怪珍珠/钻石	Nintendo RPG 发售日未定	NDS
11	光明之风	SEGA A · RPG 预定2006年内发售	PS2
12	星际争霸:幽灵	Blizzard ACT 预定2006年内发售	PS2
13	梦幻之星 宇宙	SEGA RPG 发售日未定	PS2
14	世界足球 胜利十一人 10	Konami SPG 预定2006年4月27日	PS2
15	异度传说 三章	Namco RPG 预定2006年7月6日	PS2
16	.hack//G.U. Vol.1 再诞	Bandai RPG 2006年5月18日发售	PS2
17	失落的星球	Capcom ACT 预定2006年冬发售	X360
18	战神 2	SCEA ACT 预定2006年内发售	PS2
19	铁拳 暗之复苏	Namco FTG 预定2006年夏发售	PSP
20	风雨传说	Namco RPG 预定2006年内发售	NDS

TOP 10

GAMES >>>

★统计日期至 2006年4月16日

最期待中文化游戏

本期	游戏名	厂商名 · 类型	机种
1	最终幻想XII	Square Enix RPG	PS2
2	最终幻想X	Square Enix RPG	PS2
3	仙乐传说	Namco RPG	PS2
4	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix RPG	PS2
5	鬼泣	Capcom ACT	PS2
6	勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix RPG	PS2
7	星之海洋3 直到时间的尽头	Square Enix RPG	PS2
8	生化危机 4	Capcom AVG	NGC
9	潜龙谍影 2 自由之子	Konami ACT	PS2
10	重生传说	Namco RPG	PS2

TOP 10

GAMES >>>

欧美游戏排行榜

EA再度占领了美国租赁榜的半壁江山，与EA的诸多大作一样，《教父》是一款有着长期热卖实力的大作。英国方面的冠军理所当然地由本土产的《古墓丽影：传奇》获得，该作的大进化果然没有令人失望。

美国租赁榜 ★统计日期至2006年4月3日～4月9日

本期	游戏名	厂商名 · 发售日 · 类型	机种
1	教父 The Godfather	EA 2006年3月21日 ACT	PS2
2	教父 The Godfather	EA 2006年3月21日 ACT	[illegible]
3	黑煞 Black	EA 2006年2月28日 FPS	PS2
4	王国之心II Kingdom Hearts II	Square Enix 2006年3月28日 RPG	PS2
5	黑煞 Black	EA 2006年2月28日 FPS	[illegible]
6	幽灵行动2 尖峰打击 Ghost Recon 2 Summit Strike	Ubisoft 2005年8月2日 FPS	[illegible]
7	幽灵行动 尖峰战士 Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft 2006年3月9日 FPS	[illegible]
8	拳击之夜 Round3 Fight Night Round 3	EA 2006年2月20日 SPG	PS2
9	极品飞车 头号通缉 Need For Speed Most Wanted	EA 2005年11月15日 RAC	PS2
10	幽灵行动 尖峰战士 Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft 2006年3月28日 FPS	PS2

英国排行榜 ★统计日期至2006年4月2日～4月8日

本期	游戏名	厂商名 · 发售日 · 类型	机种
1	古墓丽影：传奇 Tomb Raider: Legend	Eidos 2006年4月7日 A · AVG	[illegible]
2	教父 The Godfather	EA 2006年3月24日 ACT	PS2
3	FIFA 街头足球 2 FIFA Street 2	EA 2006年3月3日 SPG	PS2
4	冰河世纪 2 Ice Age 2: The Meltdown	VU Games 2006年3月31日 ACT	[illegible]
5	幽灵行动 尖峰战士 Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft 2006年3月10日 FPS	X360
6	来吧！动物之森 Animal Crossing: Wild World	任天堂 2006年3月31日 ETC	NDS
7	上古卷轴IV：湮灭 The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games 2006年3月24日 RPG	[illegible]
8	Buzz! The Big Quiz Buzz! The Big Quiz	SCEE 2006年3月17日 PUZ	PS2
9	纳尼亚传奇 The Chronicles of Narnia The Lion, The Witch and The Wardrobe	Buena Vista 2005年11月25日 ACT	PS2
10	冠军经理 2006 Championship Manager 2006	Eidos 2006年3月31日 SPG	[illegible]

排行榜得奖者名单

统计日期：2006年1月15日～2006年1月31日

获得上期"短信排行榜"高乐高大奖的读者手机号码是138****8477和131****5511。期待你的参与！

[illegible]

精美礼品得奖者

131****5115	134****7499
135****6645	131****6477
135****2464	136****6525
138****0194	137****5205
138****8371	133****5779
135****7376	138****5394
139****9425	135****3643
139****7205	135****0256
136****3566	138****9907
136****4378	138****6302

- 邮政信件 兰州市[illegible]邮局99号信箱 游戏[illegible]实用技[illegible]志社 邮编：730000
- Email递送：[illegible]
- 短信快捷 中国移动用户参加"中国期待[illegible]"请发送[illegible]到[illegible]（[illegible]通用户发送到90026[illegible]）。而参加"最期待中文化游戏"[illegible]读者请发送JCCI+1-8个[illegible]名称到[illegible]2605（联通用户发送到9002[illegible]）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！下期的大奖得奖者将会增至两名，获取两大罐阿华田营养冲剂。（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信寄来的读者可以在"互动信箱"中的"送礼名单"中查阅）

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

"黄金珍藏"的游戏居然一期有3个？请相信你自己的眼睛！我们的评分是按照游戏本身的素质来的。好游戏多自然评分高的游戏也多。X360上的《幽灵行动 尖峰战士》以及《上古卷轴Ⅳ：湮灭》的高分证明了所谓次世代游戏就是应该具有超越现世代主机作品的素质。而《大神》这样的"神作"则证明了另外一个看似矛盾却又浅显易懂的道理：游戏玩的就是创意，就是要好玩。画面自然是我们玩家追求的目标之一，但是千万不应忘记"游戏之本"啊！

大神

黄金珍藏

29

创意优秀度 ★★★★★★★★★★

胜负师

本作真是"太神"了！千万不要以试玩版论高低，因为在细节方面，正式版强化得太多了！游戏开始后，几乎每分钟都会有惊喜，有的是因为十足创意，有的则是让人忍俊不禁的恶搞。打上了"鬼才"神谷印记的本作无论在战斗还是解谜方面都达到了令人惊异的高度，可以说是名副其实的"神作"！

阿修罗

日本神话版的《塞尔达传说》，我们可以这样总结这款游戏，因为两者都是更加强调玩家运用想象力的作品。作为制造动作冒险类游戏的大厂，Capcom（Clover）在本作中充分运用了多年来所积累的经验，这使得本作在各方面都有着出色的表现，是近年罕见的形神俱佳的AVG良作。

猫太

很难只用一个词来形容这款游戏的画面，水墨画般的线条配合日本传统的神话设定，简直是一本互动的画册。画面中每一棵小草或许都是游戏的一部分，玩家的一笔一画都将会改写它们的故事。而且游戏的动作性保持了Capcom传统的流畅。绝对是玩家们今年不能不玩的游戏。

■DVD-ROM ■Capcom ■大神 ■A·AVG ■2006年4月20日 ■1人 ■无对应周边 ■170KB

幽灵行动 尖峰战士

黄金珍藏

27

战场[illegible] ★★★★★★★★★★

十六夜

作为育碧最值得骄傲的系列新作，本作确实没有让喜爱它的玩家失望。游戏强调的不是冲锋陷阵，而是利用各种手段率先发现敌人，并第一时间给予致命打击。游戏中玩家不仅能够指挥小队的其他3名成员，甚至还可以指挥战车、武装直升机等作战单位一同参与到作战中，让玩家感受到作为指挥官的成就感。

GOUKI

游戏在各方面的表现都堪称出类拔萃，特别是画面效果——就算是之前没有接触过这个系列的人都会忍不住去尝试一下。游戏的界面非常友好，训练关卡让人可以很快上手。游戏关卡并不多，但都足够长，而且随着难度的上升，对于战术安排就要越讲究，那种步步为营的感觉的确非常之"幽灵行动"。

星夜

毫无疑问，本作是目前发售的所有X360游戏中画面最出色的，足以让人对X360性能的忧虑一扫而空。在空中俯视整个城市时，让人真正体会到了什么才是次世代！游戏界面初看十分复杂，不过对系统上手之后，你将会发现本作的界面设计实在非常体贴。本作的任务过程中也到处充满了兴奋点。

■DVD-ROM ■Ubisoft ■Ghost Recon Advanced Warfighter ■FPS ■2006年3月10日 ■1~4人 ■[illegible]

上古卷轴Ⅳ：湮灭

黄金珍藏

27

世界观庞大度 ★★★★★★★★★★

十六夜

这款在宣布推出之时便备受关注的重头作品让我们领略到了美式RPG的特点：庞大世界观、高自由度以及详细的设定和复杂的系统。除了主线剧情之外，玩家还可以尝试任何事情、接受各种委托，而这些分支任务都有详细的介绍以及地图标识，既使像十六夜这样的英文白痴都能够很快投入进去。

星夜

本作是目前为止在欧美媒体中综合评价最高的X360游戏，PC和X360两个版本发售不到20天销量即突破170万套。4年的开发时间、长达半年的延期带给玩家的是一个巨大的冒险世界，游戏中的战斗、秘密行动和魔法设计都体现了Bethesda精益求精的制作态度。喜欢美式RPG的玩家不应错过。

邪魔天使

作为美式RPG的经典系列，本作绝对不会让你失望。借助X360的强大机能，将一个美轮美奂的奇幻世界展现在我们面前，无论是花草树木还是潺潺的流水细腻得让你拍案叫绝。游戏的自由度相当高，而任务也非常丰富。在操作方面游戏非常的人性化，不会让人感到不适应。

■DVD-ROM ■Microsoft/Bethesda Softworks ■The Elder Scrolls Ⅳ: Oblivion ■RPG ■2006年4月20日 ■1人 ■无对应周边 ■硬盘记忆

罪恶装备XX SLASH

26

战斗绚丽度 ★★★★★★★★★★

十六夜

相信经过这段时间的斗剧的宣传，"GGXX"这个名字已经被大家所熟悉了，而作为移植作品，本作除了完全保留街机版内容之外同样也增加了不少东西。进化后的任务模式更加直观，而生存模式中电脑的AI提高了不少。另外，本作还收录了不少精美的插画，单是为了它们也值得花时间去玩。

GOUKI

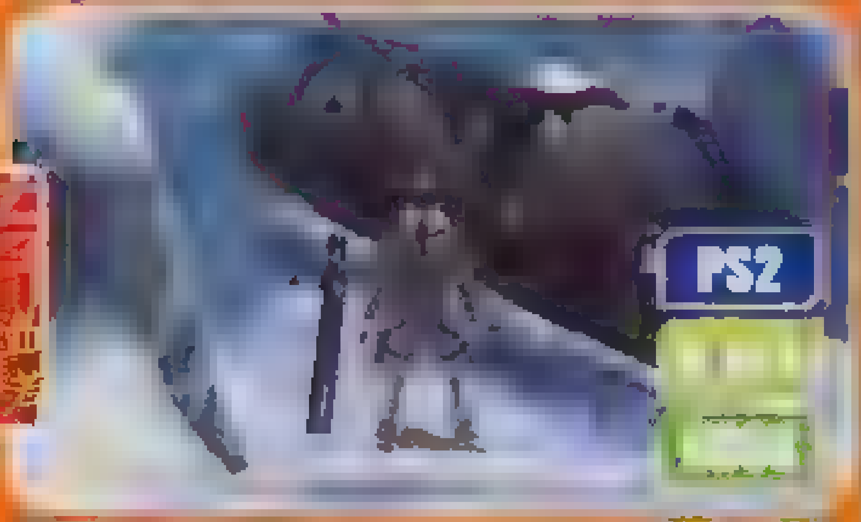
画面、音乐、角色、系统……无论从哪方面来说，"用集大成"来形容这个系列都是最恰当的，只要你对格斗游戏有基本的认识，就可以在这个游戏中找到适合自己使用的角色。当然，对于一些老玩家来说它可能有些过于华丽且"不合情理"。不过只要静下心来去适应，你就会发现它的魅力。

邪魔天使

一款移植得非常完美的游戏，家用机板与街机版无论从画面还是招式性能上都完全相同，EX角色可以说让人物翻了一倍，而奖励的原画更加精美。细腻的手感、令人热血沸腾的高速战斗、千变万化的战局、一发逆转的爽快感，毫无疑问，这款游戏已经领导了当今2D格斗游戏的潮流。

■DVD-ROM ■SEGA/Sammy ■GUILTY GEAR XX SLASH ■FTG ■2006年4月13日 ■1~2人 ■无对应周边 ■42KB

古墓丽影 传奇



24

超眼前美感 ★★★★★★★★★

多边形

经过十年的等待，Eidos终于推出了这款不负大作之名的续作。游戏将把我们带到不同的国家，各关卡的场景都经过精心设计，不但十分精美，而且各具特色。虽然游戏的难度比起前作有所下降，但这却让游戏玩起来更加流畅。与游戏的高质量相对的是，本作超短的流程实在让人意犹未尽。

阿修罗

个人感觉本作的变化对于系列老玩家来说可算是喜忧参半。喜的是，劳拉变漂亮了，可以换装了，动作也多了，场景也精细了。剧情虽然不算特别出众，但也比以前的作品有了起色；忧的是，操作方式完全变成了客观式操作，去掉了小步走这样的微操作，视角略有改进但是问题依然存在。

GOUKI

游戏充分发挥了自身所在游戏平台的硬件性能，无论是PS2、Xbox版还是X360版，画面的表现都可圈可点。新加入的“按键动作系统”让游戏的演出效果更加出色，看着劳拉做出一些漂亮惊险的动作这本身就是一种享受。不过游戏的流程偏短，而且难度也偏低，视角问题有时依然很严重。

■DVD-ROM ■Eidos/Crystal Dynamics ■Tomb Raider Legend ■AVG ■2006年4月 日 ■1人 ■无对应周边 ■140KB

大玉

24

系统新颖度 ★★★★★★★★★

阿修罗

游戏的难度颇高，这主要是因为玩家往往需要在注意大玉走向的同时去关注己方部队的行动，而且嘴巴也在双手进行操作的时候喊个不停，有时候实在让人觉得有些分不清主次。不过也正是因为这个原因，原本与弹珠台联系不大的战场紧张感和策略要素也得以很好地融入进了游戏。

纱迦

从来没有遇到过这样的弹珠台。游戏采用声控玩法，由于用到的指令不多，所以就算日文平平的人也能玩。游戏难度不低，经常会出现手忙嘴乱的情况，有时候甚至要返回之前的关卡重新挑战。不过玩的时候会让人觉得自己便是手握无数士兵生死的战国武将，这就是所谓的任天道吧！

D·S

游戏的各个版面设计得相当精细，一些细节的部分清晰可见，就仿佛真正的战场一般。用语音来控制我方部队也是一种全新的体验，不过建议大家最好选择没有旁人的时候游戏，以免引起周围人的侧目和不满。作为一款玩法新颖的游戏，很值得喜欢尝试新事物的NGC玩家体验一下。

■DVD-ROM ■Nintendo ■大玉 ■TABG ■2006年4月14日 ■1人 ■附带NGC专用麦克风 ■7格

异度传说 I·II

22

回顾作用 ★★★★★★★★★

阿修罗

或许我们应该庆祝一下能够在《三章》推出前用NDS重温一下被很多人称为“神作”的这个系列。本作最大的特点就是将原来的两部PS2游戏整合在了一起，一气阿成地讲述了很长的故事而丝毫没有中断感。游戏中加入了一些以前交待不明的情节，而且提供了即时查阅专有名词的功能，十分方便。

邪魔天使

游戏以《一章》的战斗系统为基础，加入了阵型的概念，基本上还算是保持了系列在系统上的基本特色。不过战斗后所得到的道具数量出人意料地多，加上可以随时存盘，这使得游戏的难度大幅降低。为了适应NDS的特性，游戏中还加入了一些运用到触摸屏的迷你游戏，玩起来也算比较有趣。

D·S

虽然可以一次体验到两部游戏的剧情，但是从DVD到NDS卡片之间的容量差异实在是太过巨大了。且不说原作中的大量CG动画被简化了静止图片，光是NDS版的游戏画面就让人很难把它和原作联系到一起去。战斗时角色虽然有语音，但是音质过差，有时候很难听清楚他们究竟在说些什么台词。

■卡片 ■Bandai Namco Games ■Xenosaga ■RPG ■2006年3月30日 ■1人

传说的斯塔菲4

20

轻松向 ★★★★★★★★★

阿修罗

本系列一直是面向低年龄层的，因此难度一直不高。本作也保持了系列一贯的特色，操作简单易上手但是同时又能作出丰富的动作。转换平台后，游戏在画面和玩法上并没有什么令人惊喜的进化，不过有了另外一个屏幕来显示地图和数据，这倒是令游戏时的感觉显得更加轻松了。

猫太

本系列能够在儿童层中获得超高的人气，这是和任天堂的针对性宣传以及游戏本身亲切的界面和易上手的特性分不开的。前几作的优点全部被本作继承了下来，包括在儿童层中人气很高的换装要素。不过比较可惜的是，本作中依然没能实现将换装后的形象直接体现在关卡之中的功能。

雨滴

以一个成年人的角度来看，本作缺乏足够的吸引力。游戏的手感比较涩，难度较低，流程和玩法较为单调，主要角色虽然都是Q版形象但是依然缺少一些马里奥这样的一线明星的魅力。如果只是作为一款休闲用的小品来看待，本作还算不错，对于喜欢深入挖掘的玩家来说它就显得“浅”了点。

■卡片 ■Nintendo ■传说的斯塔菲4 ■ACT ■2006年4月13日 ■1人 ■无对应周边 ■自带记忆功能

天诛DS 暗影

17

杀敌爽快感 ★★★★★★★★

多边形

本作更加强调了“忍具”在游戏中的重要性，合理利用各种“忍具”的效果形成“连锁忍杀”，使杀敌爽快感大幅度提升，更具有观赏性。“卷物收集”是除了流程之外最大的隐藏要素，非常考验玩家的耐心。游戏的音乐单调，场景重复则是最大的弊端，很难让人有想玩第二次的冲动。

阿修罗

说一句比较“愤青”的话就是：明知道机能不够就不要继续死撑了！这《暗影》就是一个为了出在NDS上而千方百计地用触摸屏来“套”的例子。用机关暗器来执行忍杀原本是《天诛》一种玩法，但绝对不代表《天诛》的一切。舍本逐末放弃了本业，这样的《天诛》个人是不会承认它的

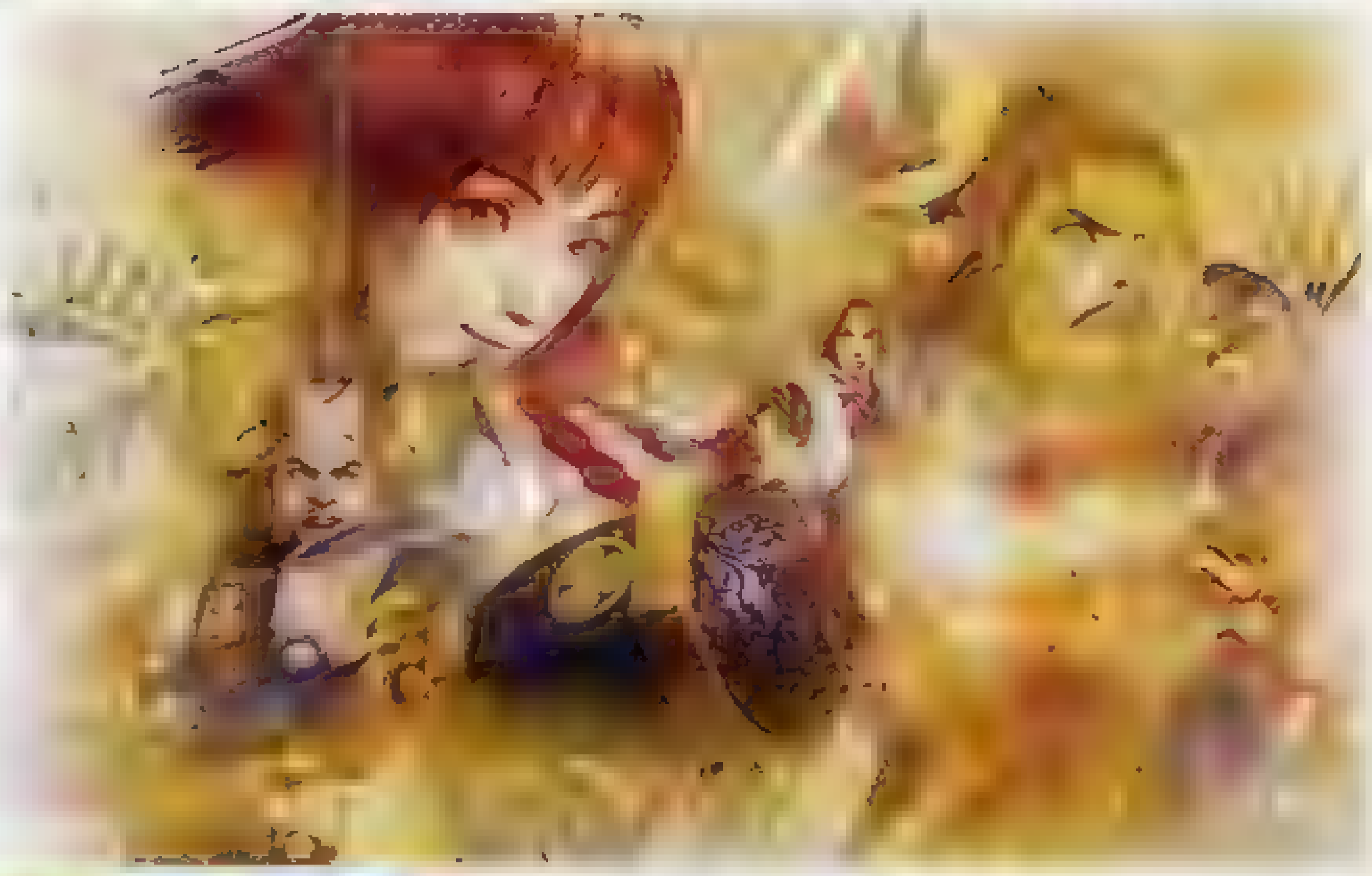
D·S

NDS实在不适合用来玩《天诛》这样的游戏，即使本作的玩法和系列完全不同也是如此。这个系列一直以来所营造的那种步步为营、一击必杀的紧张、阴暗的氛围在本作中荡然无存，取而代之的却是《恶代官》那样的用陷阱来算计对手的玩法，只要玩过以前作品的人应该都会感到愤慨的。

■卡片 ■FromSoftware ■天诛DS DARK-SHADOW ■ACT ■2006年4月6日 ■1~2人 ■对应NDS无线联机功能 ■自带记忆功能

27 黄金珍藏

战国无双2



可以这样说，除了销量，2代什么都比1代好！

文 纱迦

◆游戏时间：80个小时以上

PS2／DVD-ROM／Koei／ACT／2006年2月24日／271KB／1～2人／对应杜比定向逻辑Ⅱ、杜比数码定向逻辑Ⅱ／日版／6800日元

早在Capcom的《战国BASARA》公布之际，我便已经开始期待《战国无双2》。原因很简单：没有竞争对手，自然不想提高。一家独大只是死忠的心愿，百花争鸣才是玩家喜闻乐见的。而《战国无双2》也没有让人失望，我们完全可以将其视作自《真·三国无双2 猛将传》之后"《无双》系列"最成功的作品！

解决历史遗留问题

拖慢延迟、人物消失向来是"《无双》系列"的软肋，很多人都认为问题的症结在于PS2的机能。这一问题在《真·三国无双4》中得到了解决，光荣之前的保证没有落空。而这次《战国无双2》在发售前的宣传工作中，并未在技术方面做太多纠缠，但一玩到《战国无双2》，我们立刻就能感受到新一轮的技术进步！继解决了拖慢延迟、人物消失的问题后，视角和读盘方面也有了重大改进。

用右摇杆旋转视角是如今很多游戏的标准配置，去年夏天上市的《战国BASARA》也有类似设定。而《战国无双2》加入这一设定后，使得右摇杆的使用率大增。在战场上被千军万马包围时，查看四周的敌情无疑是相当重要的。以往只能用防御进构的方式来转换视角，不过用这种方法转换视角比较生硬，从而令弓弩手和铁炮队有机可乘，现在就不用担心这方面问题了。另外游戏支持在攻击途中转换视角，这点在无双奥义发动时尤为有用。

读盘速度则是又一大进化。以往系列作品的读盘速度只能用"不慢"来形容，虽说用了硬盘之后速度就会大增，不过PS2用硬盘并非人人皆有。再说读盘有如春运时的火车，没人会嫌快的，所以本作的进化可谓大快人心。读盘速度的上升主要归功于采用了无缝技术，即选定战场后就开始读盘，而不是像过去那样进入战场后才开始读盘。如果你在进入战场前先进行一些准备工作，比如换换装备、看看情报之类的，之后就可以瞬间进入战场。但如果你选择直接进入战场，那么就还需要读一段时间。

玩惯了《战国无双2》后再玩一个月后出的《真·三国无双4 帝国》，第一反应就是落后！在PS2的末期光荣已经基本解决了技术上的历史遗留问题，那么在次世代主机上又能做到怎样的地步呢？真让人期待啊！

与三国划清界线

两年前的《战国无双》有着很浓厚的《真·三国无双》影子，尽管也有着任务系统这样的原创要素，但总体来说区别并不大，两者之间最大的区别应该还是历史和人物。不过到了《战国无双2》里，光荣终于做出了与《真·三国无双》完全不同的感觉。

在《战国无双2》里，等级成了最重要的数据。不但等级越高，能力越强，而且新技、新招也全部与等级有关。从《真·三国无双2》开始就没少过的装备系统，在本作中仅剩下武器和马匹，很多装备的效果都被技能代替了。全角色共通的东西只有马匹一项，所以每个角色都需要从头练起，游戏时间无形中增加了不少。

技能则是游戏的一大重头。普通技能可以在商店中买到，而高级技能则是在打败敌将后随机偷学的。偷学系统是一个比较典型的RPG式系统，它要求玩家满足一定规律后打败敌将，这样才能有一定几率取得。感觉就和RPG中打败特定怪物后随机取得珍贵道具一样，很考验人的耐心，不过成功之后极有成就感。

动作方面则有着惊人的进化（注意是进化而非变化），总的来说是使各角色之间的差异更加明显。首先全部角色被分为3种攻击类型，出招方法各有不同；其次是加入了各角色独有的特殊技。特殊技的加入虽然牺牲了间接攻击，但实用度和变化远远超出前者。3级无双更是充分展示了各角色的特性。

战场上的变化则很容易被忽视。本作的绝大部分战役我方均处于绝对劣势，而导致战局发生重大变化的事件也不多见，若要扭转乾坤就只能将敌将全部击破。简单地说，就是友军的价值下降，玩家的地位上升。为了防止玩家尽早过关，敌本阵的大门在初期是绝对不会打开的，敌总大将也要满足条件后才会出现，这迫使玩家不得不去四处救火。往往一场仗打下来，90%的敌将都是玩家干掉的。由于有诸多限制，就算打EASY难度也觉得累。与众不同的感觉倒是做出来了，不过应褒应贬就因人而异了。

当《猛将传》已成习惯

总的来说，《战国无双2》虽然也有一些小缺点，但是没有大的失误。而它的前作《战国无双》则有两大败笔：一是以我方等级来决定敌方能力，此设定导致练满的武将打起来反而不如白板武将加最强武器来得轻松；二是等级MAX后不能获得技能点数，此举使得玩家必须按照枯燥单调的特定方法才能将武将练满。但是两者的实际销量却相差甚远，1代发售后在1个月内便勇破百万大关，2代发售至今才50万出头。可以这样说，除了销量，2代什么都比1代好！

在黄金眼里我给《战国无双2》打了9分，理由就是光荣留一手的痕迹太过明显。经过数代《猛将传》的熏陶之后，光荣要出《战国无双2 猛将传》简直就是司马昭之心——路人皆知。只要认真玩过几个小时的人，应该都能数出一大堆《战国无双2 猛将传》的新要素：新服装、阿国和森兰丸的无双模式、5级武器、新技能、能力界限突破……而且按照惯例，《战国无双2 猛将传》推出之际定然会辅以N个限定版套装，价格也会便宜不少。再加上日本二手游戏买卖之风日盛，之前又有过用金手指免去联动的案例，日本玩家自然也不是傻子。

今年春季光荣一口气推出了5款"《无双》系列"作品，其踪迹遍布PS2、PSP、X360，但销量均不理想。面对这样的形势，光荣也应该认真反思一下了。不过不管怎样，游戏品质是第一位的，希望光荣能继续为我们带来像《战国无双2》这样的好游戏。

《掌机王SP》VOL.38

精彩内容预告

虹吸战士 黑镜（PSP）
魔界奇兵 卡尔迪亚的恶魔（NDS）

精美赠品

口袋光环 vol.38

口袋光环 精彩掌机影像 完全收录

4月30日 全国上市

《怪物猎人 携带版》深入研究（PSP）

立足小掌机，放眼全业界——十大最有影响力的掌机原创系列
“脑白金”正在流行——全民益智的脑锻炼

Nintendo DS
NDS专辑 VOL 1

掌机王全体编辑倾力打造

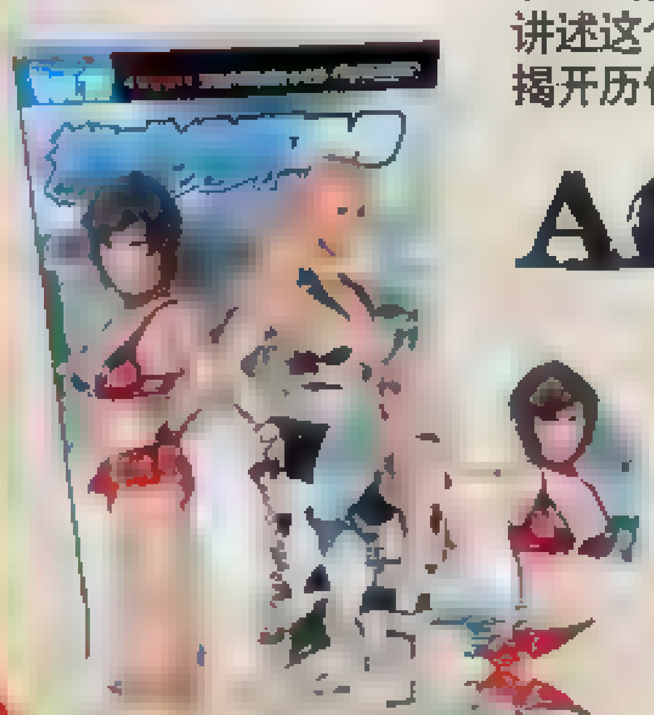
全彩大16开／224页／附赠双CD

现已全国上市

40页内文
各色精彩图文专题

现已全国上市

When a girl meets THE SNAKE…



潜龙谍影 传奇
METAL GEAR SAGA
官方认可影像！

从MSX版的《Metal Gear》到PS3的《MGS4》，《潜龙谍影 传奇》将从第三方视点讲述这个伟大系列的诞生历程！官方认可的专题影像！系列制作人小岛秀夫亲自揭开历作诞生趣闻，并为你解析正在制作当中的《MGS4》！

ACE COMBAT 燃情蓝天！

皇牌空战 | PlayStation 2 时代最后的纪念！
4、5、ZERO三部作品游戏预告片全部收录！

Arena of Fighters' spirits
斗魂竞技场

文 D·S　协力 阳光育成学员 夜月姬

福布斯富豪榜再次公布了统计结果，比尔大门先生继续以500亿美元的总资产蝉联世界之冠，其他紧随其后的世界名流亦同时加快了步伐。

不过，相信对于我们中的大部分人而言，这个榜单上那些遥不可及的名字远不如各个游戏角色给人的印象来得深刻。其实，静下心来仔细想想，我们游戏世界中的知名富豪也不在少数。

现在，是统计分析一下他们的财产状况的时候了。

之所以没有把本篇企划命名为“游戏富豪榜”，是因为以下名单上的各路名流人士出身背景皆不相同，其财产储值难以找到统一的价格杠杆来衡量，故此我们在不得已之下取消了排名制的打算，改由五星等级的“财富级别”来大致估算，并按类别将其并列各就其位。我们有充足的理由相信，这个英明的决定足以令不久后编辑部在读者来信中收到的菜刀（上书“××命”之类）数量至少减去一半。

特别企划 SPECIAL FEATURE

UCG游戏富豪名人录

千金富贵险中求 冒险家类

■罗马不是用一个白天建成的，就连世界首富比尔大门先生也曾经历过空手套白狼的原始积累时期。不过，对于大部分充满探索精神的游戏角色而言，由一介布衣瞬间变成亿万富翁只是冒险旅途带来的副作用而已。而且毫无疑问，它们用行动向大家证明了这样一件事情：罗马建成的时间是在夜里。

劳拉·克劳馥

《古墓丽影》系列
☆☆☆☆
☆☆☆☆☆

虽说这位出生在情人节的贵族小姐有着祖传的可观遗产，不过这显然不是将其列入富豪榜的主要原因。据不完全统计，这位不知疲倦的冒险家其足迹遍布全球，数十个遗迹地带均留有她的婀娜丽影，当然，紧随其后的必定是一连串的疑似自然灾害……恐怕称她为灾祸女神亦不为过。而且，劳拉在旅途中收集的各类圣物其价值可不是仅仅用一句天文数字能形容得了的，大到亚特兰提斯金字塔小到西安匕首，这个世界上似乎没有她到不了的地方，也没有她入手不了的宝物。虽然其中大多数均被她或销毁或封印，但偶尔留下的几个小小的纪念品却使她的身价在无形中足以傲视群豪。此外，在所有的女富豪中，劳拉的身体素质无疑是最为出众的，可想而知，这位曾经以破纪录的时间从南美火地岛长途奔袭至阿拉斯加高速公路的女士如果从事职业运动生涯的话将会是何种情景。不过很遗憾，目前的她只有因莽撞驾驶接到过吉尼斯世界纪录监督机构的警告传单而已。

或许是因为生活方式太过危险动荡，天使面容与魔鬼身材（皆拜设计师Toby Gard猛拉鼠标所赐）兼备的劳拉·克劳馥小姐至今仍是单身，如果您对其有意的话，不妨将其列为候补新娘名单，找机会上前倾诉衷肠——只是我们有义务提醒您：如果您没有特工史密斯先生那样的身手，别去送死。

卡尔·约翰逊

坦白地说，我们无法给卡尔·约翰逊先生评估出财富级别和增值潜力，因为他就是您——一个玩家的化身，他有可能变成富甲一方的恶霸，也有可能变成身无分文的街头混混，还可能变成一个整日与人飚速的飞车党……总之，卡尔的未来掌握在您的手中，旁人无法预测。但是，对于他的敛财能力，我们却从来都没有怀疑过。

想象一下卡尔的处境吧，五年后重返家乡圣安德里亚斯的他可说是失意到了极点：母亲被谋杀，父亲失踪，朋友们相继发生变故，而自己也无端背上了谋杀犯的罪名……在这个充斥着腐败、黑帮与犯罪的混乱都市，卡尔的生存之道便取决于玩家的选择（虽然大部分都和犯罪相关……）。最快的生财路线莫过于快速完成黑帮任务后等待势力逐渐庞大继而占有领地了，虽然过程漫长而又艰巨，但坐上黑帮首席后每天数保护费数到眼睛发痛的生活却足以让你体验到马龙·白兰度的惬意。当然，你也可以选择譬如拦路打劫脚底板之类比较缺乏技术含量的行为，这种滥俗的方法既没品位又没效率，我们并不推荐。相比之下，“《GTA》系列”的招牌系统“拦车”理论上而言倒也是道财路，如果您的技术足以轻松应付警官叔叔们的围追堵截，那么在圣安德里亚斯城中横行的各类车辆您都大可拦下一试，其中甚至包括在前几作中只能远观的儿童脚踏车——但是建议您最好别打这种车的主意，否则被同行们看见一定会骂变态啊……

DM-SMV
www.plumbook.cn

瓦里奥

公司总部 《瓦里奥大陆》系列
财富级别 ★★★☆
增值潜力 ★★★
收入来源 在世界各地寻宝

同家喻户晓的水管工马里奥相比，身手矫健的瓦里奥大叔显然更具有成为动作明星的潜质——他可以无视游戏规则地用包括野蛮冲撞在内的各种手段去清除障碍或攻击敌人。同最终总能抱得美人归的马里奥相比，惟一的兴趣只有收集财宝的瓦里奥未免有些不解风情，不过换个角度来思考的话，这又何尝不是一种源自实用主义的大智若愚呢？毕竟公主抢来救去只有那一个，而每袋财宝却都有着不同的序列号码。

瓦里奥是一个天生的财宝猎人，在他的世界里，攫取大量的金币同时收集各类珍宝是每天的必修课。确切地说，将财产无限增殖是他生活的惟一动力，那与生俱来的神力及堪比小强的不死之身也为他的寻宝之路奠定了坚实的硬件基础。只是在大部分时间里他寻找的宝物素质普遍一般，而且这种毫无团队意识整天跑单帮的低效率做法显得有些小作坊气，长此以往实在难成大事。此外，瓦里奥先生的财产贮藏隐患很大，不久前便曾有过所有财宝在一夜间都变成了怪物的灵异事件，好在事态最终被其控制了下来，否则我们就只能在“游戏乞丐录”之类的榜单里去寻找这位每次登场均作“如花”状的大叔了。

P.S.仔细分析一下不难发现，与钱财外露的瓦里奥相比，整天默默地吃着金币却不吐半个铁丝的马里奥搞不好才是闷声发大财的幕后富豪……

扎克

公司总部 《死或生》系列
财富级别 ★★
增值潜力 ★★★
收入来源 赌博·探险

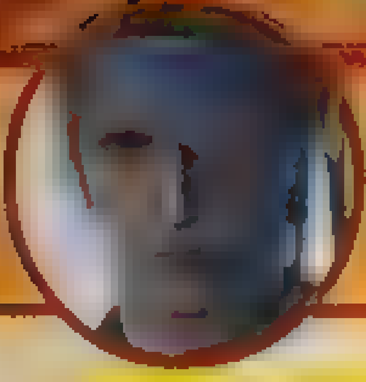
这个总是留着稀奇古怪的发型、长着一脸欠扁相的家伙却能跻身富豪名流的事实说明：在使用钞票时，没人会去关心票面上的头像是俊或丑——而且通常情况下人们对该头像的好感度与钞票面值成正比。

在素有“奶牛格斗”、“撕或脱”等别名的格斗游戏“《死或生》系列”里，习得一身泰拳功夫的扎克并不是游戏中最强的角色，但却绝对是游戏中最能恶搞的角色。无论是在《死或生 极限沙滩排球》片头CG里那一系列模仿猫王、迈克尔·杰克逊及莱昂纳多·迪卡普里奥（确切地说是凯特·温丝莱特……）等人的招牌动作，还是在《死或生4》通关动画里那一身猥琐得令人发指到能把埃及法老冤魂给生生气活的外星金属装，扎克无疑始终都在向我们灌输着“没有最贱，只有更贱”这个理念，并且为此不遗余力。

但恰恰是这个扎克，运气好到能在俄罗斯轮盘中以36倍庄家通吃的绿色零点胜出从而赢来一座小岛，更能在遍布骷髅守卫的法老陵墓中携美女与满车珠宝全身而退，让人不得不对其敛财能力刮目相看，此次荣登富豪榜自然也是名正言顺。不过，据近期调查显示，那名噪一时的扎克岛似乎在近期的一次太平洋火山带活动中不知所踪，而扎克先生本人亦在非洲某处的沙漠中被困，暂时无法与其联络。看来他这次若能平安归来的话，我们将有必要对其资产进行重新评估。

这个BOSS不太穷 BOSS类

■正所谓“能力越大，责任也就越大”，身为受人瞩目的万恶之源，BOSS们自然担负着营造出一个极尽奢华的战斗舞台之责任，否则不但主角们打着无趣，就连玩家也会昏昏欲睡，其任务不可谓不艰巨。所以，我们不难发现，那些知名BOSS们的职业道德往往都是与其庞大的财力捆绑出现的。



鲁法斯

公司总部 《最终幻想VII》系列
财富级别 ★★★★★
增值潜力 ★★★
收入来源 魔晄能源相关产业

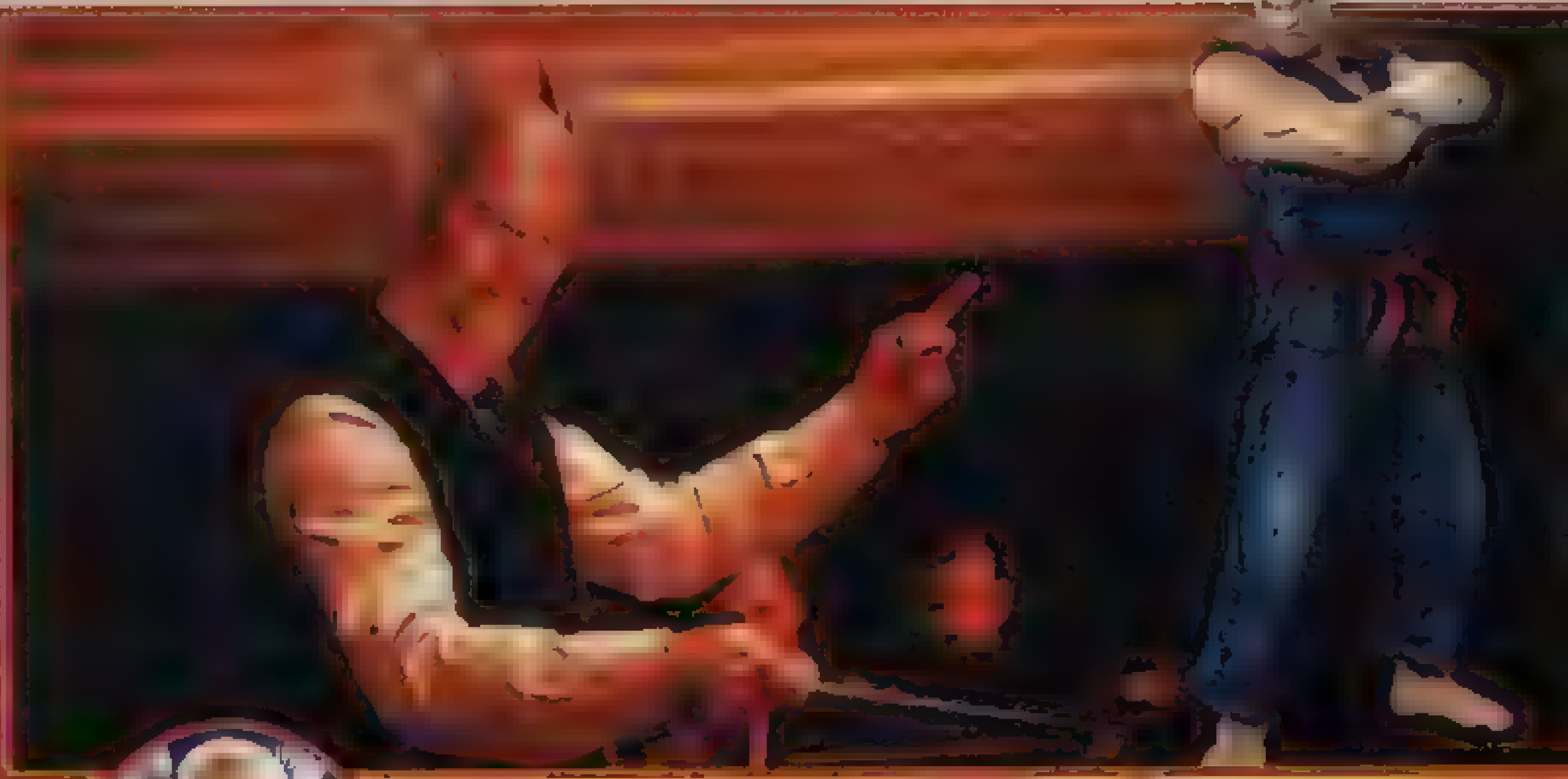
虽然并不是游戏中的最终BOSS，但坐拥神罗集团统治大权的鲁法斯依然可算是实力派的BOSS级人物。个人看来，他集强大的实力、睿智的头脑、英俊的外表于一身——更重要的是相对《最终幻想VII》中的其他帅哥角色而言，他的心理状态可说是最为正常的一个，综合来看简直可说是完美的化身！（还请萨菲罗斯和克劳德的FANS自行跳过此节……）什么，你问我那么他为何在坍塌的大楼里仰天长笑后选择了消失在火海中？呃……让我们忽略这些细节问题吧……

对于鲁法斯而言，计算他的财富级别没有任何意义，因为在这个世界里掌握着全球命脉的神罗公司就代表着一切。不过掌握着权力却未必能掌握住命运，在萨菲罗斯死后，“星痕”症大规模爆发，鲁法斯也未能幸免。患病的他对不久后卡丹裂等三人的突袭甚至毫无还手之力，而他的两名废柴手下则再一次地体现了他们的存在意义除了搞笑外再无其他……好在鲁法斯最后与卡丹裂的坠楼一战中回光返照，PCS三人赢得一场胜利，算是为FANS们挣回了不少颜面。

德拉古拉

公司总部	《恶魔城》系列
财产状况	☆☆☆
进化潜力	☆☆☆☆
收入来源	不详 [illegible]

谜一样的城池，谜一样的男人——这就是德拉古拉伯爵与他的恶魔城给大多数人留下的印象。虽然并没有证据表明德拉古拉伯爵曾为人类时有过庞大的财产积蓄，但极尽奢华之能事的这座恶魔城堡却时刻在炫耀着伯爵的阔绰：哥特式的建筑风格，琳琅满目的壁画卷帘，精致华贵的水晶吊灯，浩若烟海的典籍收藏……甚至连每一扇门、每一座扶梯、每一个把手都经过了精雕细琢，仅是这些便足以令全欧洲一半的贵族自叹弗如了。可以这样说，在不动产方面，德拉古拉伯爵无疑是绝对的富豪帝王，尽管他的财产状况至今仍是个谜团，但从其每次登场后都能紧跟着跳出一座崭新的恶魔城及一大票武装到牙齿的魔物军团来看，其经济实力当真深不可测，虽然目前尚无人知道他是用何种魔法做到这等地步的，但是根据炼金术的等价交换原则，我们有充足的理由坚信德拉古拉伯爵势必有着庞大的个人资产作为炼成素材呀！（阿修罗乱入：踢飞！你那是《钢之炼金术师》的理论！）



三岛平八

公司总部	《铁拳》系列
财产状况	☆☆☆
进化潜力	☆☆
收入来源	[illegible]

作为三岛财团的现任首脑，三岛平八的总裁宝座一直被众人虎视眈眈，而他也正是巧妙地利用了这一点作为诱饵，才使得精英荟萃的"铁拳"大会一次又一次地顺利召开。"在比赛中获得优胜即可得到三岛财团的控制权"，这个响亮的口号被他一连喊了多年，就连电视机前的我们都发现了这不过是一块漂浮在真空中的馅饼，然而偏生还是有许多人依然争先恐后地张开大嘴等着它掉落下来……虽然三岛财团的资产总额目前尚无定论，但显然并不仅仅是能替保罗还清贷款或是让洛重开中餐厅那样简单。从世界各地的格斗精英们无不削尖脑袋誓要夺之而后快的表态看来，这份财产所能提供的原动力必定远远大于人们的预期，不过想打败平八老爷子谈何容易，这位无论是被扔下山谷还是炸到坟墓里面后依然能生龙活虎地跳回来的"老强"其生命力大大远超常人的想象，大有"就算这个世界毁灭了，我也不会毁灭"之势。总之，他的富豪地位尽管看似随时都会被旁人夺去，但那至少不会是现有科技水平下能做到的事情。

吉斯·霍华德

公司总部	《饿狼传说》系列
财产状况	☆☆☆
进化潜力	☆
收入来源	[illegible]

身怀八极圣拳与当身技两门功夫的吉斯是南镇绝对的统治者，他的组织势力极其庞大，甚至控制了市政厅与警察局。为了显示自己已将该镇据为己有，他建造了高耸入云的顶级建筑"吉斯之塔"，从而可以在塔顶将整个城镇尽收眼底，其庞大财力由此可见冰山一角。

不过，相对于"《饿狼传说》系列"的经典BOSS及"《KOF》系列"BOSS队成员这两个身分而言，在吉斯身上更为玩家所津津乐道的部分莫过于那"万年坠楼男"的悲剧宿命了。从《饿狼传说》初代末尾被特瑞与安迪二人从吉斯之塔最顶端打下去之后，凭借疾风拳的反作用力侥幸捡回条命的吉斯便不幸地中了"逢战必输，逢输必跳"的诅咒，他的每一次出场几乎都会让人不由自主地联想到自由落体公式。不过我们的吉斯大人显然已经渐渐地对其习以为常了——下面的这两张照片分别是他的首次跳楼纪念照与其近照，从中我们不难看出，同第一次那惊慌失措的神情相比，现在的他显然像是正在享受这种极限运动带来的快感。

亚西福特兄妹

公司总部	[illegible]
财产状况	[illegible]
进化潜力	[illegible]
收入来源	[illegible]

作为亚西福特家族的第七任家主，兄长阿尔弗雷德·亚西福特掌控着南极基地及洛克福特岛监狱的统治大权，是这两地实质上的独裁者，而妹妹阿莱克西亚·亚西福特则是父亲亚历山大执行"维罗尼卡计划"的完美产物，她的天才头脑使其仅在10岁便取得了南极基地主任研究员的地位，更具有着母仪天下的野心——通常情况下这样的BOSS其下场大家也是可想而知的。

不过，虽然在生物科学研究领域取得了不俗的进展，但亚西福特家族渐渐世道中落已是不争的事实，这一点在阿莱克西亚冬眠的十五年内变得愈发明显。阿尔弗雷德在全局事务的掌控能力上显然远不如他的狙击技术来得精巧，据传言其偌大的家业已经濒临破产边缘，手中仅存的也只是安布雷拉公司的创始主导权而已。看来，如果阿尔弗雷德平日里能够把自己的女装癖好和恋妹情结稍稍收敛一下的话，或许这个家族还会走得更远。

金中自有颜如玉 富婆类

■不要以为炫耀财富只是男人们的游戏，也不要以为美女们只是有钱人的花瓶，这种狭隘的思想绝对不会得到以下美女富豪们的认可。在这里或许用"富婆"等词汇来形容此类多金的女子有些失礼，但那至少要比评价帕里斯·希尔顿之流的"豪门欲女"这种字眼要顺耳得多。

伊集院丽

[illegible]

伊集院财团的继承人，集团总裁的孙女，在光辉高校中被MM们公认的白马王子，这三个看似矛盾的身分综合在一起便汇成了伊集院丽。她女扮男装的理由只是源于家族的一个怪规矩：伊集院家的女孩子在高校毕业前必须要以男装示人。故此她的真实身分三年内一直无人知晓，就算偶尔被人识破，也自有财团方面派出特工将对方进行洗脑处理(可怜的早乙女好雄……)。在学校里，她"英俊"的外表和高傲的性格为她赢得了无数MM的芳心，情人节时收到的巧克力简直可以用投果盈车来形容，因此一度被无数男生视为头号死敌。伊集院丽每逢圣诞都会在别墅里举行盛大的派对，不过门槛较高，相信不少人都有过因衣冠不整被谢绝入内的经历吧？同许多富家子弟类似，她也曾遭到过绑架事件，但不久后即被麾下的私人军队华丽且夸张地救出……

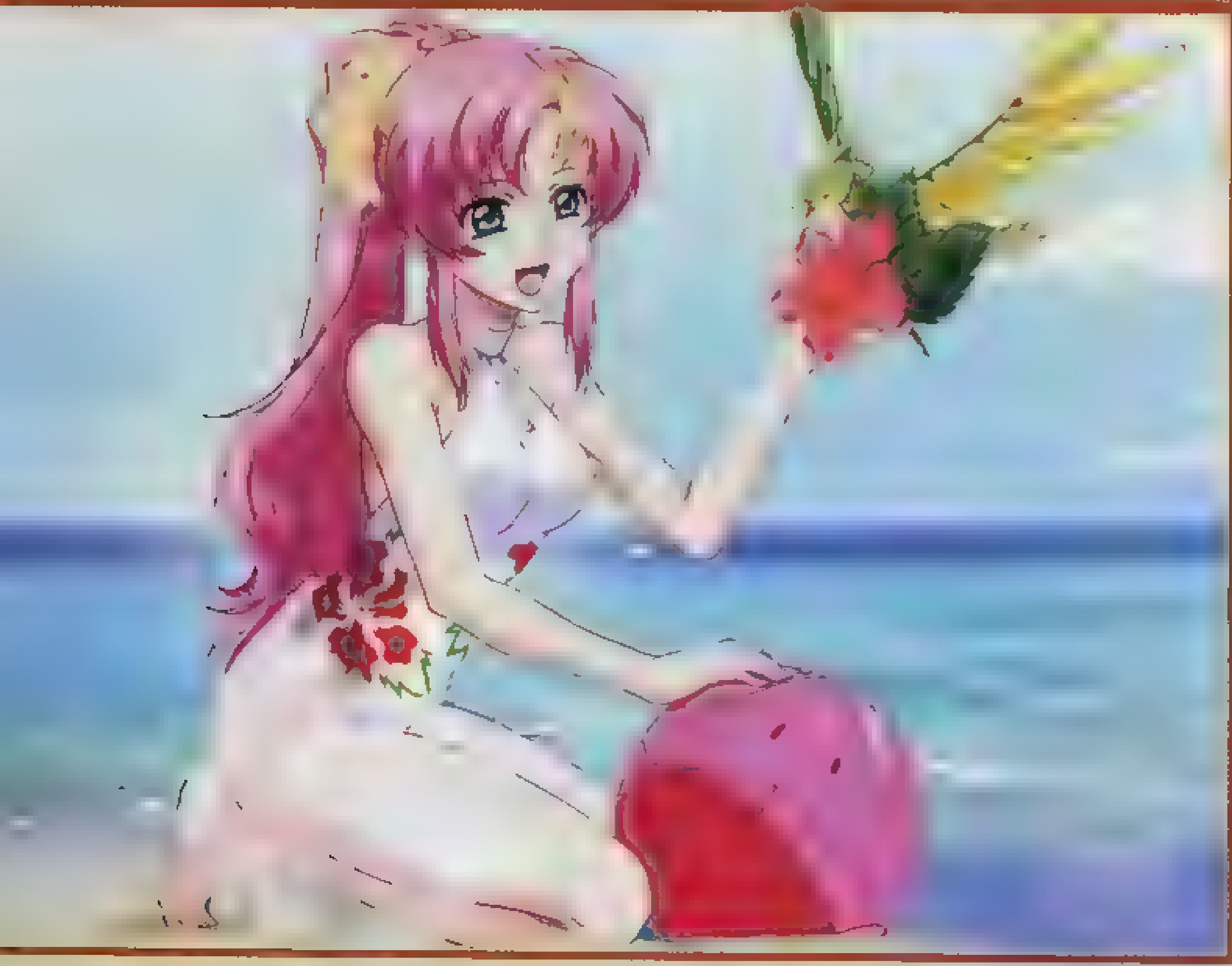
据知情人士透露，若想俘获伊集院丽小姐的芳心，只需每晚坚持给她打电话即可，光辉高校内似乎也有人曾经有过成功的经历。不过这种追MM的手法我们并不推荐，因为恐怕在大多数时候您只会被人家以性骚扰的罪名提出起诉。

神崎堇

[illegible]

简直难以想象，神崎堇的祖父神崎忠义怎么会舍得将自己的孙女送到"帝国华击团"这种妇女基本权益都很难得到保障的地方，这里的姑娘们平日要表演歌剧掩人耳目，遇到紧急情况就得立刻上战场和敌人拼命，24小时待机，还不给加班费。不过神崎堇显然对此保留有宽容的态度，这种任劳任怨的品质在千金小姐中是很难得的，否则大部分男性同胞也就不会在游戏初期就被她的露肩装和女王笑声"萌"到了……

在《樱大战》首作里，或许是帝都的生活过于平淡，神崎堇并没有多少机会来向大家展示她的阔绰，但从她的言行举止间我们不难体会到那种出自豪门的雍容气度(见到蜘蛛时的反应除外)。此外，一直以来对帝国华击团进行资金援助的也是神崎的家族企业"神崎重工"，从其投资规模大到足以开发出"轰雷号"与"翔鲸丸"之类大型空中兵器的情况看来，神崎重工的实力当真是深不可测。由此可见，大神一郎在《樱大战2》中的抢婚行为的的确确是发自肺腑的啊……



拉克丝

[illegible]

在财富与权力并重的女性里，恐怕无人能出拉克丝之右。且不说她那遍布小哈罗的豪华府邸是何等浮华无度，也不谈她的言论在民众中有着怎样巨大的催眠效果，单是把自由高达送给小情人大和吉良作为定情信物(疑为嫁妆)一例便足以令所有人汗颜，毕竟高达可不像保时捷那样满大街都是，但人家连眼睛都不眨一下就随手把它送了出去，足见其出手之阔绰，只是这自由高达的所有权未免有些争议……

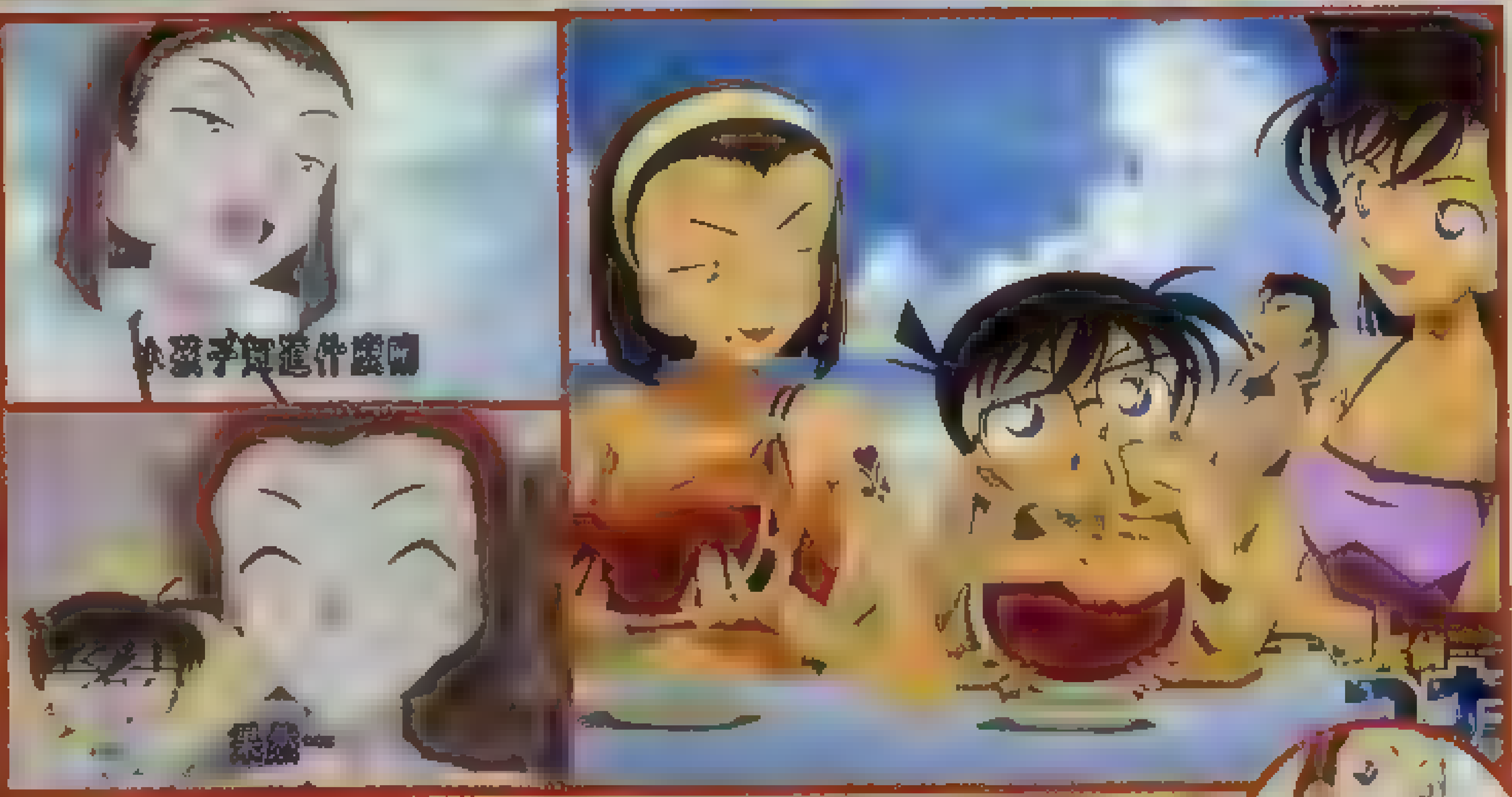
此外，由于拉克丝小姐曾经是整个PLANT的头号偶像歌手，我们有足够的理由断定她的出场费绝对是远远凌驾在其他同行之上的(如林明美)，否则永恒号的启动整备资金又从何而来？后来的三方混战中那庞大的军费开销又源自何方？这一切或许只有身为舰长的拉克丝才能回答。

不过，照比其他有着国家级军费作为后盾的大军阀来看，拉克丝小姐的底力未免还是有点不足，这点从永恒号的战斗力上最能直观地体现出来——在《第三次超级机器人大战α》里永恒号便已是公认的鸡肋母舰，而到了《超级机器人大战J》中则彻底站到普通机体一列了。

城户纱织

公司总部 《圣斗士星矢》
财富级别 ★★★★☆
挥霍潜力 ★★★
收入来源 城户财团

城户财团大老板城户光政的养女，战争与智慧女神雅典娜的转世。拜神谕所赐，这个幸运的女孩子自小便拥有数以亿计的家产及上百个肯为其出生入死的帅哥(请允许笔者在此为城户先生的繁殖能力寒一个……)，这种待遇恐怕不是普通的千金小姐能消受得起的。从《圣斗士星矢》的第一集开始，极尽铺张之能事的“银河战争”便成为了圣战的第一个主旋律，财大气粗的主办方城户财团也渐渐崭露头角，然而这还没完，随着剧情的层层深入，纱织小姐的身分开始浮出水面。十二宫的战役结束后，纱织已经俨然成为了母仪天下的女神，如果对其私有财产进行估值的话，恐怕仅黄道十二后宫一项便足以使其傲视群雄……此外，根据设定资料来看，城户纱织那14岁的年龄实在让人难以将其与她的女王气质+御姐身材联系起来，惟一能联想到的大概也就只有现今大红大紫的入江纱绫(14岁)了……



铃木园子

公司总部 《名侦探柯南》系列
财富级别 ★★
挥霍潜力 ★
收入来源 铃木财团

铃木财团总裁铃木史郎的次千金，姐姐绫子是某著名高校的研究生。园子是工藤新一与毛利兰的好朋友，爱好为唱KTV和钓帅哥，虽然家世显赫，但她却很少有大小姐的架子——确切地说应该是缺乏贵族的气质吧……其实，铃木园子只是这个世界上大多数女孩子的一个缩影：爱慕虚荣，关注绯闻，重视感情，爱犯花痴——虽然与杯户高中空手道主将京极真两情相悦，但还是整天把“要去钓个帅哥”之类的口头禅挂在嘴边，真不知道如果小真在场的话会做何感想……

园子与小五郎似乎有着共同的傻气与厚脸皮，譬如柯南有时在不得已的情况下会利用园子进行推理破案，但园子醒来后却往往洋洋得意地自吹自擂，真是让人哭笑不得……如果不是偶尔在特别篇或剧场版中展示出来的庞大财力，恐怕很多人都会忘记了她的身分吧。

少年不识愁滋味 阔少类

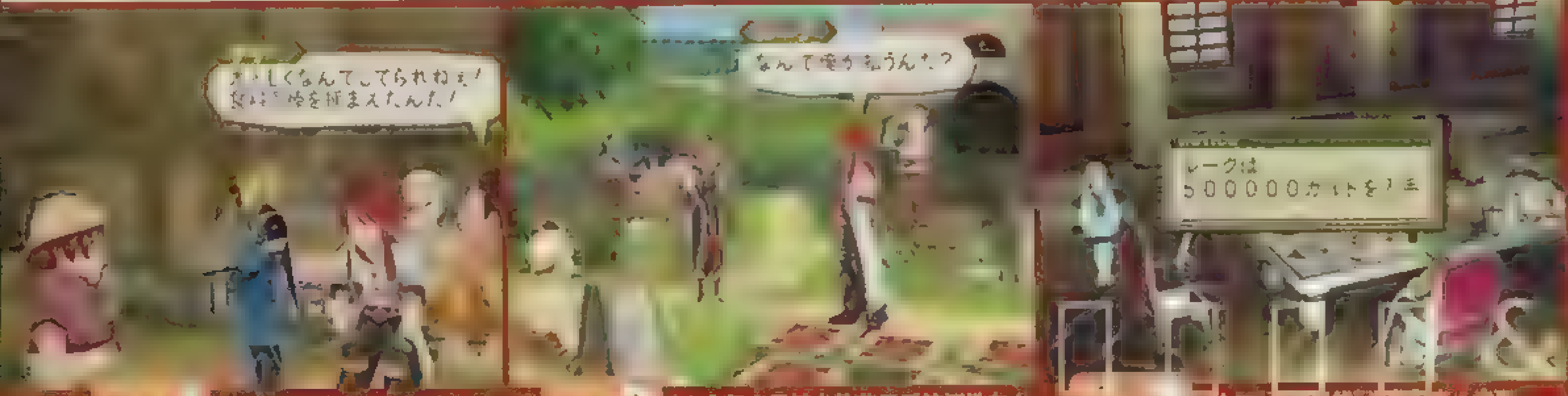
■嗯，阔少……如果你不明白这个单词的意思，那么下次去游戏店买游戏盘时不妨留意一下。譬如新出的《最终幻想XII》，当你为了D版的价格究竟该是六元还是八元而与老板争得面红耳赤时，请瞧一眼那个在你身边轻轻点出二十张大钞后气定神闲地取走《最终幻想XII》限定版主机套装的同龄人，他的名字就叫作阔少。

卢克·冯·法布雷

公司总部 《深渊传说》
财富级别 ★★★
挥霍潜力 ★
收入来源 法布雷家族

“钱不够？向家里要就是了。”这就是卢克·冯·法布雷的金钱观。如果今后要评选出一个十大纨绔子弟的话，此君必然位居榜首。

与其说他是最阔绰的游戏主角，不如说他是最没有金钱观念的游戏主角。这个红毛小子从小在皇族内宫长大，如果不是突然拜访来的女主角缇娅将他带上了冒险旅途，恐怕他这一辈子都不知道钱是从哪里来的——反正没钱用了向家里伸手一要便是，卢克对待金钱的态度大抵如此。当他的同伴们瞠目结舌地看着他给母亲捶背换来的零用钱居然有五十万的时候，那种饱含怨念的心情大家应该都能非常理解……在冒险初期，卢克甚至都不知道买东西要给钱，还一度被当成了小偷，好在最后凭借自己的本领洗刷了罪名。每当看到这一幕的时候，恐怕大家都会想起《流星花园》里道明寺第一次坐公车时说过的经典台词吧：(指着身边某个坐在座位上的男子)“喂，你起来，我要坐。”



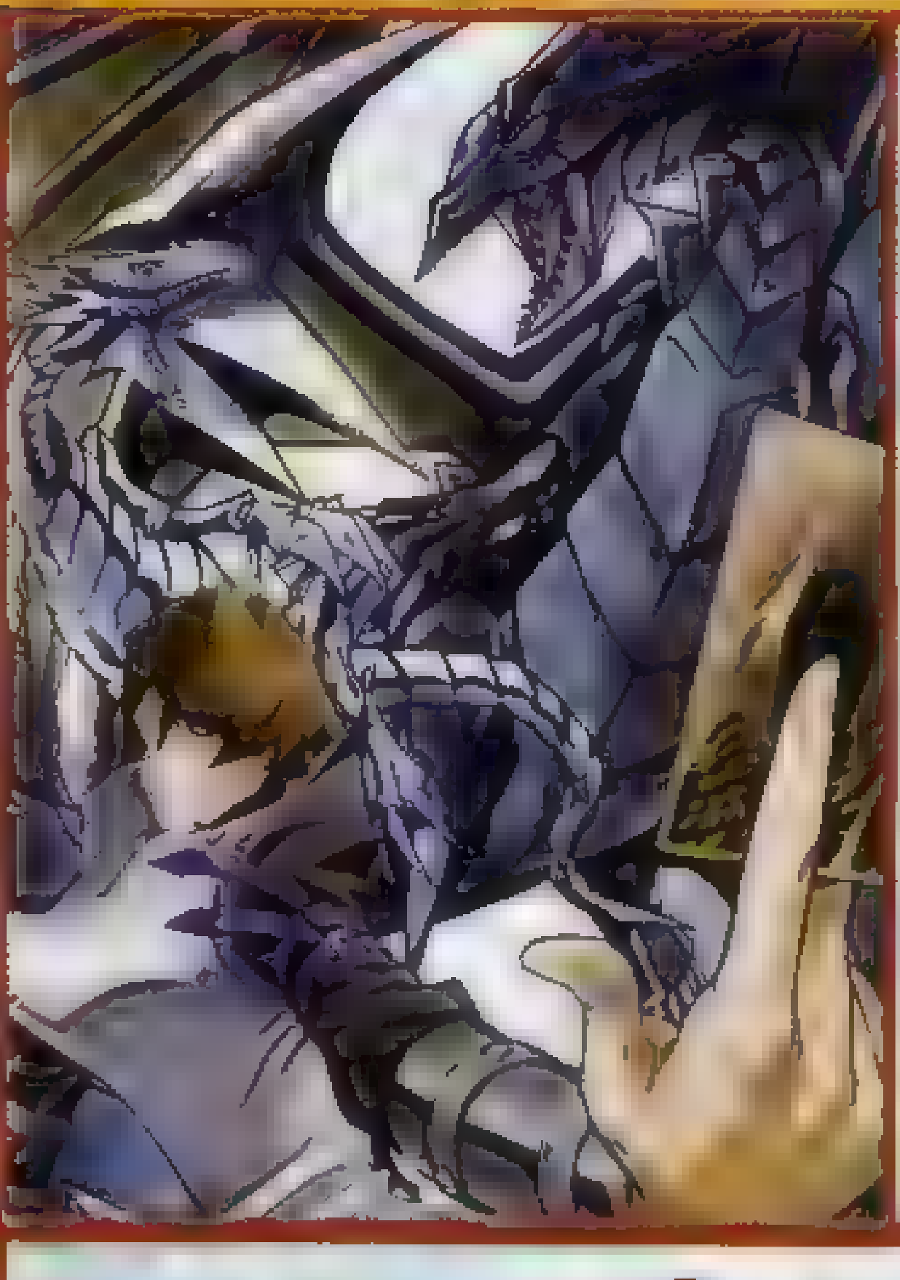
1 ▲在饭馆吃完霸王餐后因无钱付账而被捕

2 ▲拿起水果摊上的苹果后[illegible]主角缇娅问道：竟还要给钱么

3 ▲[illegible]

book.cn

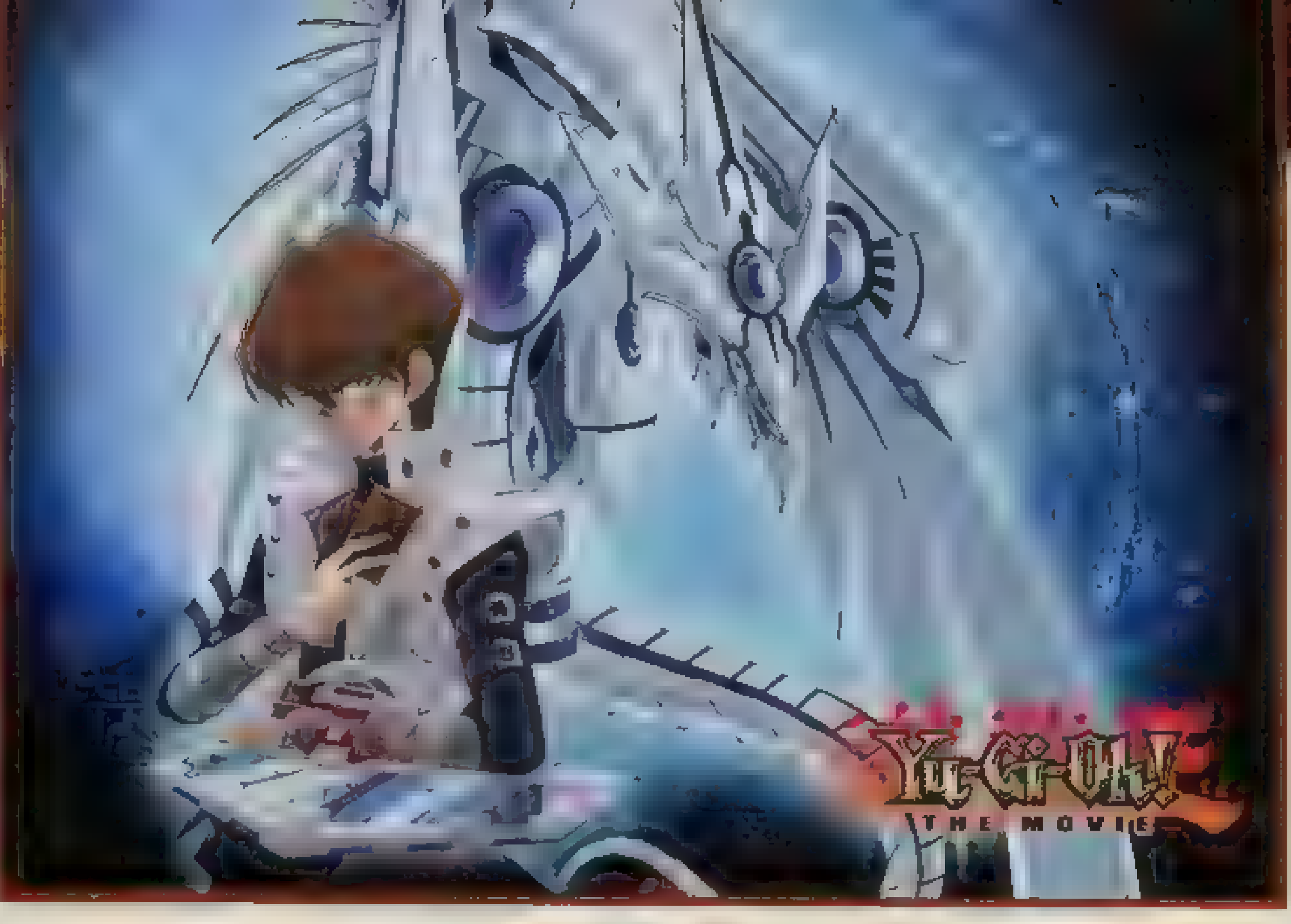
海马濑人



公司总部 《游戏王》系列
财产级别 ★★★☆
增值潜力 ★★★★
收入来源 海马财团

如果要在《游戏王》的世界里选出一个绝对的王者，那么自然是海马濑人无疑。这个智商高得可怕的天才少年在幼时利用下棋作弊成功地迈进了海马家族的门槛，并且在几年后便迅速夺取了海马财团的统治权，其手段之巧妙，用心之险恶令人叹为观止。

与其他阔少相比，海马濑人最大的财富特征就是那一箱箱价值连城的魔法卡：无论是全世界仅有三张的顶级怪物卡"青眼白龙"，还是在关键时刻助其扭转宿命的"逆转之女神"，他的卡组含金量是无法用普通的价值概念来衡量的。为了收集三张神卡，他甚至以海马财团的强大财力建造了一座"决斗都市"，如果您对自己的卡组实力很有信心的话，不妨到这座都市里来找他挑战，但请做好自信受挫的准备——在你眼里视为珍宝的稀有卡片很有可能在海马的府邸里都是论斤称的。



破岚万丈

公司总部 《超级机器人大战》系列
财产级别 ★★★★
增值潜力 ★★★
收入来源 破岚财团

破岚万丈初显身手的地方是日本动画《无敌钢人泰坦3》，不过真正为我们玩家所知则是源于《第三次超级机器人大战》之中，首次登场的铠甲武士状泰坦3伴随着万丈那热血的吼声给无数人留下了深刻的印象。此后，以投资人的名义，破岚万丈几乎没有在任何《机战》相关的重要作品中缺过席，同时也是少数几个拥有"魂"这项精神指令的超级系机师。相对于泰坦3的能力而言，万丈君的财产显然谜团更多，在群英荟萃、大到GP-03小到圣战士登拜因的超级机器人兵团中，若想对其在每战后一一进行补给换装谈何容易，而破岚财团却能如此轻易地将其搞定，其经济实力自然大到难以估量。

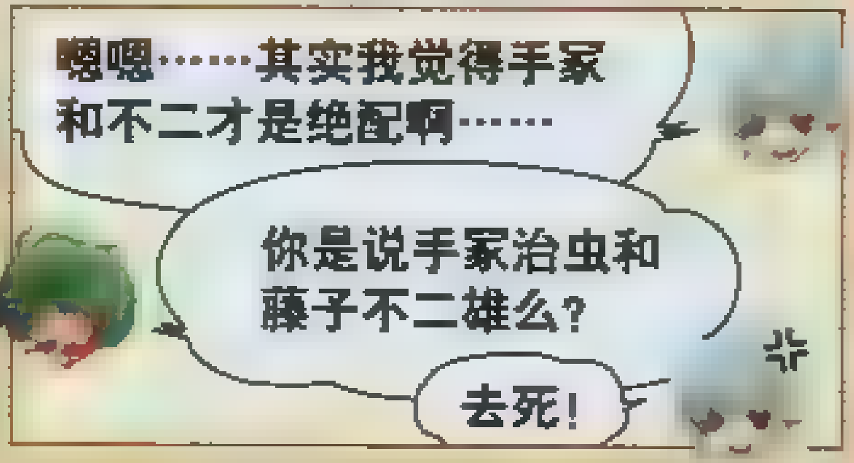
总之，作为朗德·贝尔这艘宇宙最强的机动舰队的主力资助方，破岚万丈到底为"世界上的爱、正义与和平！"砸进去了多少银子，没有人知道。我们惟一能肯定的是，这种疯狂的烧钱行为如果将其看作是对父亲乃至整个破岚财团的报复，那么万丈君的目的显然已经达到了。

迹部景吾

公司总部 《网球王子》
财产级别 ★
增值潜力
收入来源 家业

把"贵公子"三个字刻在脸上的人不多，但迹部景吾则是其中的一个。他父亲经营的证券公司显然历史悠久，这一点从他那刻在骨子里的贵族气息不难看出——更直观一点来说则是趾高气扬的长相。这个统领着冰帝学园二百余名部员的网球部长每次在球场上展示出来的华丽的POSE与嚣张的笑声总会招惹得女孩子们的尖叫越来越响，对手头上的青筋越来越长——尤其是那句招牌式的"沉醉在本大爷的美技之下吧！"冒出来的时候……

迹部景吾似乎有着一张永远也刷不完的银行卡，这个独立举办过两次学园祭(游戏版与剧场版)的帅哥在法国和日本都有别墅，其奢华程度令人发指。不过，大概也正是因为形象过于完美的缘故，在众多同人女的邪恶YY中，迹部景吾的"绯闻"对象超多，除了目前所谓"官方"公布的手冢国光之外，还有桦地崇弘、不二周助、幸村精市、神太郎等等不一而足……唉，该说是他倒霉还是世风日下人心不古呢？



特企后记

其实游戏中的富豪名流尚不止如此，但由于数量众多无法一一叙述，如果连骨川强夫这类足以荣获"终身成就奖"的角色都入选的话，篇幅可是远远打不住的。经过仔细筛选后，我们特地收录了以上十余位较有代表性的知名富豪供大家参考，还望大家务必以平和的心态来看待钱财这等身外之物，不要发出类似"为什么我老爸不是李嘉诚"（典出《少林足球》）之类的感慨——什么？你问我什么时候会出现一个"RPG游戏穷鬼榜"呢——虽然暂时还没有这个构思，但在这里我可以不负责任地小小预测一下，榜单的前几位提名一定会是……

□□□□ &3DMGSMV
www.plumbook.cn

罪恶装备XX SLASH	SEGA	FTG
GUILTY GEAR XX SLASH	2006年4月13日	日版

PS2

文 蚂蚁 编 十六夜

相信经过这段时间的斗剧的宣传，"GGXX"这个名字已经非常熟悉了。与那些传统的格斗游戏相比，"《罪恶装备》系列"凭借其个性化的角色、爽快的战斗、华丽的画面以及吸取各家所长的系统在玩家心目中留下深刻印象，并一跃成为目前主流2D格斗游戏。相信有不少读者都想借这次新作推出的机会尝试一下这款作品，为此我们特意与游戏光环的影像配合为大家详细介绍，演示游戏的基本系统，希望能帮助您顺利进入罪恶装备的世界。

基本操作

方向键	角色移动
□	轻攻击
×	中攻击
○	重攻击
△	脚
R1键	DUST

其中D键比较特殊，是具有中段属性的打击技，即蹲防不能技，其具体的使用方法将在后面介绍。其他的指令键可与主流格斗游戏一样理解为：轻攻击、中攻击、重攻击和脚，而"《GGXX》系列"又可以在普通技间互相取消（通常技取消，GC），根据角色的不同，普通攻击的组合顺序会存在差异，而这种利用普通攻击特定组合的连续技是进攻的基本。

模式介绍

移植到PS2版的本作除了保留有传统的"街机模式"外还加入了通过连击争取分数的"M.O.M"模式、在特定限制下完成任务的"任务模式"以及检验玩家实战能力的"生存模式"。其中"任务模式"单独为每个角色都安排了3个不同等级的任务，玩家只有将角色的全部任务都完成才能获得实力超强的"金人"。而"生存模式"变化不大，等级每上升20级就会与一名黑色的EX角色对战，胜利后就能够使用该名角色的EX模式。因为加入了圣堂Sol以及A.B.A，因此要想获得全部EX角色，等级就要超过500，各位，加油呀！

基础系统

地面移动方式

与系列一样，本作中每个角色按住→都是缓慢向前走动，不论是发动还是停止都没有硬直，是安全的地面移动方式，但移动速度慢这一缺点也和明显。大部分角色输入→→均是快速的前冲，而"《GGXX》系列"的前冲运动在开始跑动之后速度会逐渐提升，而在前冲开始以及停止时都会有短暂的硬直，只有发动FD才能取消硬直（FD相关介绍在下面的特色系统中会有介绍）。另外，因为惯性的关系，如果在前冲过程中起跳的话跳跃轨迹会比普通跳跃更远。前冲形式比较特别的角色是I-no、Slayr和Johnny，具体可以参看VCD中的演示。

与其他的格斗游戏一样，系列同样有疾退（←←），但"《GGXX》系列"的后闪拥有短暂的无敌时间（Potemkin疾退的无敌时间最长），而且动作过程中角色属于空中判定，运用好疾退可以轻松地回避对手的进攻，这也是"《GGXX》系列"很重要的防守手段。

空中移动方式

空中移动是游戏中操作的重点，因为与其他游戏不同的是"《GGXX》系列"加入了空中二段跳（Chipp拥有3段跳）以及空中Dash。每个角色的跳跃速度、跳跃高度距离以及空中Dash的距离、下落速度都有差别，其中女性角色不论是跳跃速度还是空中Dash的速度都较快。除普通跳跃外还有一种上升速度、高度以及距离都更加提升的跳跃方式——大跳（在地面快速输入"↓↑"指令）。所有角色的大跳之后都不可以进行二段跳，但除Potemkin外都可以使用空中Dash。游戏中角色的地面普通技有不少都可以通过跳跃来取消硬直（JC），从地面进攻转向空中进攻，自由度得到了根本的提升。

空中二段跳的基本作用是己方从空中进攻时候，适时地使用二段跳可以让对手的地对空攻击挥空造成破绽，确保己方的对地进攻更加安全。因为"《GGXX》系列"的地对空攻击较其他游戏来说更加简单有效，因此二段跳是在跳跃进攻中最直接的保护手段。与地面的跳跃取消（JC）一样，每个角色也都可以用跳跃来取消空中攻击的硬直，这也是空中连技最重要的环节。

空中Dash是在跳起后输入→→（前空中Dash）或←←（后空中Dash），与在地面一样，启动时会有短暂的硬直，空中Dash的大致作用是可以迅速缩小或拉大双方的距离，在相持阶段迅速接近对手进行攻击，但直线的运动轨迹相对会比较危险，因此空中进攻的节奏一定要经常改变，与落地投摔和下段攻击配合使用可以有效发动进攻，得到突袭的效果。

注：Millia和Dizzy可以在一次跳跃中进行两次不同方向的空中Dash，而Chipp可以在一次空中Dash之后再进行一次二段跳。

投摔

靠近对手按住前或后再按重攻击就可以投摔对手，游戏中无法拆投，而且没有失败动作，只会演变为重攻击或空中重攻击。空中投的判定要略大于地面投，而角色斜前方的区域判定最大。

打击附加投

因为"《GGXX》系列"的普通投没有特殊指令也没有投摔失败动作，因此一旦失败就会出现→HS或是HS这样的大破绽技挥空，很容易受到对手的打击。除了掌握角色的投摔特性避免以上情况出现外，还可以利用"《GGXX》系列"多键同时输入时轻攻击优先的特点，用除D以外的任意一键与→+HS一起按下，这样如果对手在范围内便可以使投技成立，而如果对手跳开或是躲闪导致投技失败，己方也只会挥空硬直小的攻击，不会给对手留下足够的反击时间。

注：BRIDGET不可以使用打击附加投。

摇晃

被某些特定技打中后角色会出现摇晃的现象，摇晃时角色完全处于无法防御、无法行动的硬直状态，如果要想尽快解除摇晃状态可以快速输入除了↓和↑以外的其余6个方向，每正确输入不相邻的一次方向都可减少一点摇晃时间，就是说越快速地摇方向，就会越快解除摇晃状态。

©SEGA Corporation, 200[illegible] ©1998-2005 ARC SYSTEM WORKS Co.[illegible]

www.plumb[illegible]

画面介绍

能量槽 Tension Guage

能量槽就是位于屏幕下方用来表示角色必杀值能量的标记，角色使用觉醒必杀技、RC、FRC、FD、DAA以及一击必杀准备都会消耗能量槽。而能量槽增长的方法有使用必杀技、前方的各种移动、防御对手的进攻以及被攻击。能量槽会在能量值不同的时候显示出各种的颜色，分别是：蓝色(少于25%)、绿色(25%~50%)、红色(50%~100%)、金色(100%)。如果己方一直持续消极行动的话，能量槽上会出现"DANGER"的警告字样，如果再不进行积极的行动则能量会被一次扣光。与其他2D格斗游戏不同，《GGXX》系列"在一局中所剩余的能量无法带到下一局。

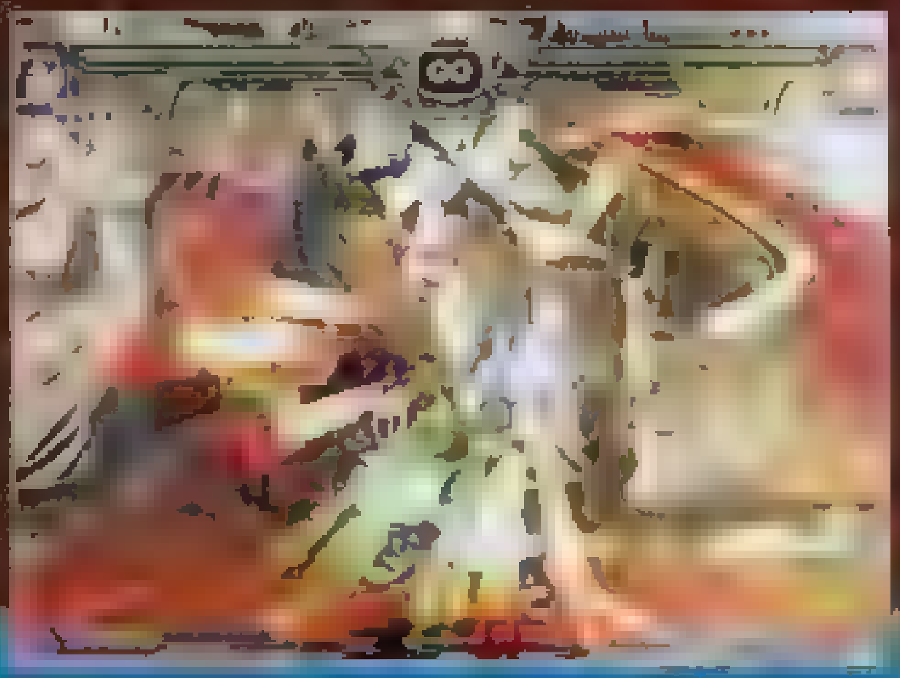
注：被系统视为消极行动的有：后退、疾退、原地不动、后跳、后空中Dash。

防御槽 Guard Guage

位于角色体力槽下面的显示槽，也是最容易被初学者所忽视的重要环节。每局开始时防御槽都是处于初始值，在角色受到攻击时防御槽会下降，而防御对手进攻时防御槽就会不断地上升，而当玩家没有受到攻击(被命中或防御)时防御槽会逐渐回复到初始状态。防御槽会影响到角色受攻击时所造成的伤害，防御槽越高受到攻击的伤害越高，越低则相反，所以过多的防御必然会使防御槽升高，如果在高过初始值很多时遭到攻击必然会造成很大甚至致命的伤害。防御槽的另一特性是当高于初始值一定程度时，红色显示槽便会闪光，如果这时受到攻击的话对方的每一击都会为Counter效果(Counter相关介绍在下文会提到)，这样会让平时不可能成立的连技形成，也算是另一种对进攻的奖励。

BURST

BURST槽于角色体力槽下方，与防御槽并排(就是那个大的"BURST"字样)，BURST攻击只有当槽满时才可以使用，第一局开始时双方的BURST槽均满，但与能量槽不同，BURST槽的残存量会保留到下一局。BURST使用方法为同时按下D和任意键，使用之后会随着时间慢慢恢复而且体力越少时BURST槽恢复得越快，而角色受到攻击也会加快恢复速度。BRUST攻击分为以下两种



金BUSRT

在自身无硬直状态下发动BURST，消耗2/3的BURST槽。如果击中对手的话，自己的能量槽会全满。从BUSRT攻击发动到全过程结束落地自身均为无敌状态且落地没有硬直，惟一缺点是在发动后角色处于空中时有被对手空投的可能。金BURST大多是在对手交战时当成无敌技使用，用来击倒对手并且补满能量。

蓝BURST

在自身受攻击或是防御对手攻击时发动BURST攻击就会是蓝BURST。蓝BURST会消耗全部的BURST槽，不过如果击中对手会恢复1/3的BURST槽。在发动后到攻击判定结束前对空投外的所有投技以及打击技无敌，但从攻击判定结束后到落地的一段时间都会进入无法防御的硬直状态。蓝BURST主要用于中断对手伤害较大的连续技以及躲避极有可能造成大伤害的压制连携。但在摇晃状态、气绝状态、被觉醒必杀技命中、被投技命中时不可以使用BURST(不能使用的时候BURST槽上会有一个"×"形的标记)。

特色系统

挑空(DUST)

DUST键单独使用的话是具有吹飞攻击效果的中段蹲防不能技，发动速度虽然不快，但配合压制攻击使用能够给对手造成较大的心理压力。挑空攻击击中后对手会高高飞起，之后屏幕会随之转成红色并有一段时间对手不能受身，这时如果按住上方位的任意一键(↖、↑、↗)，玩家使用的角色便会和对手一起飞起来并进行追击。在击中对手之后和屏幕转红之间的这段时间称之为"FreeZone"，在"FreeZone"中原本不可以用跳跃取消的空中技能也可以自由地用跳跃取消。

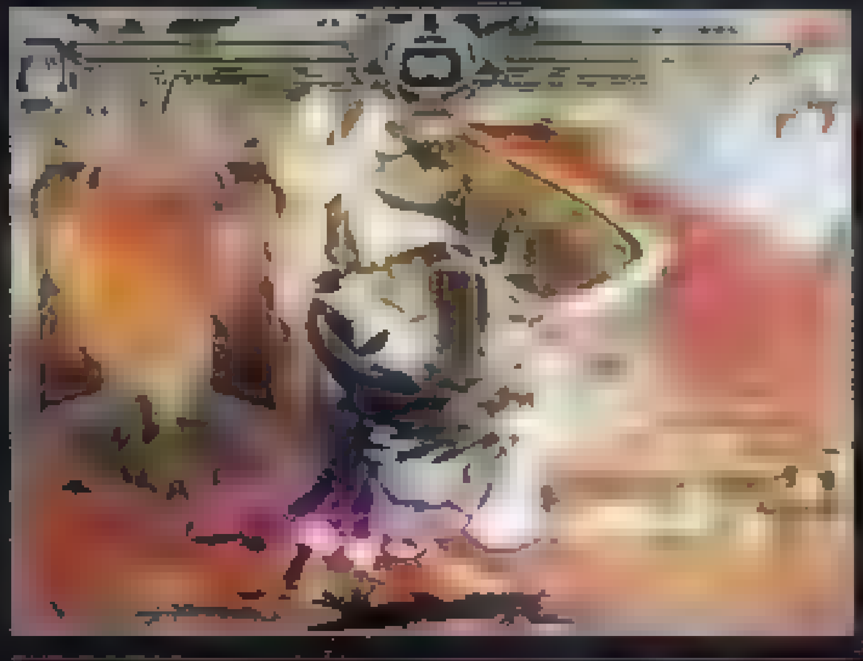
Counter

和很多格斗游戏的Counter的概念一样，就是在对方的攻击指令输入完成到攻击判定结束之前打中对手就会造成Counter。这时候对方角色的身上会闪一下红光，并且屏幕有"Counter hit"的提示字样。Counter可以造成的效果基本是Counter一击的攻击硬直增加并且这一击会提高双倍的气绝值，如果被一些特定技打中Counter的话会造成例如不能受身、弹飞、直接倒地、从地上弹起、摇晃、弹壁的效果，可以达成一些普通状态下不能形成的连击。

受身

如字面表述的意思一样，就是己方在空中的被打击硬直结束之后按任意一键就可以发动瞬间无敌的逃脱动作(受身成功时屏幕会显示"RECOVERY"的提示字样)。受身的方向分为3种，分别是按←+任意键(向后上方逃脱)、按→+任意键(向前上方逃脱)以及不按方向只输入任意指令键(垂直受身)。虽然受身成功时有短暂的对打击无敌的时间，但在受身成功到落地的这段时间还是很危险的，因为受身成功之后防御槽会恢复到初始值，这时如果受到攻击的话，伤害会比受身前所受到的攻击伤害大，对手也许会选择主动跳起截击或空投，或移动到落点进行对空进攻，所以需要经常使用不同方向的受身或者是干脆不受身，来避免被继续攻击。

防御反击(DAA)



在防御过程中输入前以及除D以外的任意两键，就可以发动特殊的防御反击技，需要消耗50%能量。DAA主要用于中断对手的压制攻击，虽然本身存在一定的攻击力，但会随着对方体力值的减少而降低很多。发动DAA的整个过程中角色本体没有判定，部分角色的DAA在给对手产生Counter判定之后会有弹壁的效果(既是吹飞撞到版边之后在不能受身的情况下弹会版中)，这样就可以用常规连技来追打，使攻守发生转换。

FD

在防御过程中按住除D以外的任意两键，就可以发动"《GGXX》系列"特有的防御方式(成功发动时角色身上会冒绿光)。FD是一种消耗能量的防御方式，发动后会一直消耗能量但同样也有普通防御所体现不出来的的效果：其中良性效果有在FD时不会被对手的必杀技以及觉醒必杀技磨损体力，在空中发动FD可以防住以往不能空中普通防御的空中必杀技，在FD中不会因为对手的进攻而使防御槽上升，在防御对手攻击时双方弹开的距离增加。FD同样也有其恶性效果，就是防御方的硬直会变大。FD的大致用途是避免因为对手的压制连携而使防御槽升高，并且将压制己方的对手弹开使其连续压制技挥空。FD在使用时也需要注意能量的消耗程度，在对手的每一击接触到己方之前再使用要比一直按住更能节省能量。

RC以及FRC

RC是指在普通技必杀技以及觉醒必杀技命中或是被对手防住时，输入除D以外的任意3个键便会看到己方角色身上闪一下红光，作用是取消出招后的硬直，但需要消耗50%的能量槽，主要用于某些需要RC的连续技或是己方一些硬直大的攻击被防时使用。使用RC的前提是己方攻击必须接触到对手，而大部分飞行道具系攻击不可以使用RC。

FRC可以看作是RC的性能提升版，但是只有特定技在特定时机下才能够使用，因此使用难度提升很多。在特定的时机输入同RC一样的指令，成功后会发出蓝光，只消耗25%的能量。与RC不同的是即使特定技落空，但只要准确把握时机同样能够发动FRC。

www.plumbook.cn

文 HUILEI 编 D·S

梦的轨迹

“《梦幻之星》系列”回顾巡礼

“《梦幻之星》系列”(Phantasy Star Series)是SEGA公司最为著名的、同时也是历史最为悠久的RPG系列。自1987年《梦幻之星》初代发售至今的近20年中，尽管游戏业界朝代更迭，物是人非，然而《梦幻之星》却一直坚守着SEGA RPG阵营的大旗，并不断实现着自我突破，终于成为了今天在全世界范围内具有巨大影响力的系列。如今，在“《梦幻之星》系列”的最新作《梦幻之星 宇宙》即将发售之际，就让我们重新踏入时光的墓地，在名为游戏发展史的石碑上解读这条梦的轨迹吧。

第一章 最初的原点——Origin

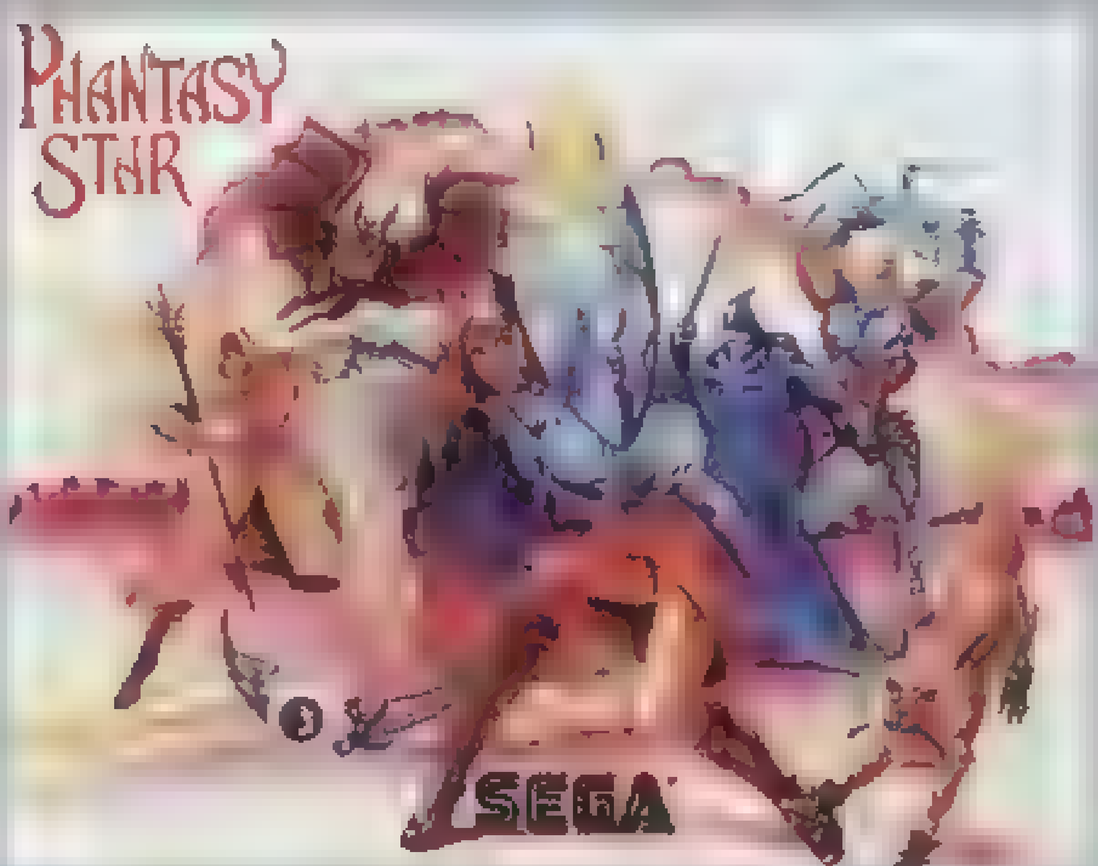
公元20世纪80年代中后期，当时的日本游戏市场还处于任天堂的绝对统治之下。然而，行业的垄断性并没有妨碍游戏业这一新生事物的蓬勃发展。可以这么说，在至今为止的游戏发展史上，那是一个最具有创新精神的年代。许许多多的新创意、新类型随着一款又一款新游戏的发卖不断地被普及、确立，也由此诞生了许多至今仍耳熟能详的经典。

1986年5月27日，日本国民RPG的始祖《勇者斗恶龙》(《DQ1》)发售，随即引起了巨大的轰动。次年1月26日，《DQ2》神速降临，并最终卖出了天文数字般的241万份。这一骄人的成绩令许多游戏公司和制作人看到了RPG极为广阔的发展前景。

也是1987年的11月，在上一台主机MARK3发售两年之后，SEGA公司推出了新的主机MASTER SYSTEM，继续不屈不挠地与任天堂进行着市场份额的争夺战。可当时MASTER SYSTEM上的游戏多以街机移植作品为主，类型也局限在ACT、SPG等旧有类型的圈子内，这对于一台家用游戏机而言是绝对不够的，如此窘迫的状况急需改变。终于，同年的12月20日，为了对抗FC上数款已经推出和即将推出的RPG，SEGA公司的第一款RPG大作，同时也是之后近二十年间SEGA RPG大系中最为闪耀的“《梦幻之星》系列”之始祖《梦幻之星》发售了。

《梦幻之星》剧情简介

阿尔戈尔太阳系(アルゴル太阳系/Algol Solar System。Algol的中文名字叫大陵五，是英仙座的一颗变星)是一个有着三颗行星的行星系。第一行星帕尔玛(パルマ/Palma)是一颗绿色的行星，有着悠久的文明和丰饶的物产，上边居住着类似地球上东方人的帕尔玛人；第二行星莫塔维亚(モタビア/Motavia)由于公转周期长，轨道偏移较大，气候极为恶劣，地表也被黄色的沙漠所覆盖，而莫塔维亚原住民为了在高温的沙漠中生存下来，终日围着厚厚的头巾；第三行星德索利斯(デゾリス/Dezoris)离太阳最远，终年被冰雪覆盖，居住在上边的德索利斯人拥有着挺拔的身材和绿色的皮肤。



自英雄维伊兹·兰迪尔统一阿尔戈尔太阳系并立AW(After Waizz)为年号以来，已经过去了300多年。AW0327年，帕尔玛王奥雷斯·兰迪尔猝然辞世，祭祀长兼文职宰相拉西克(ラ·シーク/Lassic)暂代接管政权。

时间继续流逝。居住在帕尔玛的少女阿丽莎(アリサ/Aris)自11岁那年父母因事故去世以来，一直和哥哥奈罗相依为命。在此期间，原本十分体恤民情的拉西克突然变成了一位暴君，整个阿尔戈尔太阳系逐渐被他的恐怖统治所笼罩。AW0342年，对拉西克的异变有所察觉的奈罗独自展开了调查，却不幸为拉西克的手下所杀害。弥留之际，奈罗将拉西克的阴谋告诉了时年15岁的阿丽莎，并嘱咐她一定要阻止拉西克企图毁灭阿尔戈尔的图谋。从那天起，阿丽莎为了替兄长报仇，同时也为了拯救阿尔戈尔太阳系，独自展开了她的旅程。

按照奈罗的遗言，阿丽莎必须先找到一位叫做泰龙(タイロン/Odin)的战士。但当她在某个洞窟的深处发现他的时候，他已经被妖怪美杜沙变成了石像。几经周折，阿丽莎遇到了能通人语的麝香猫喵呜(ミャウ/Myau)，并在它的帮助下解救了泰龙，随后泰龙毫不犹豫地加入了阿丽莎的队伍。之后一行人来到了莫塔维亚，在瑙拉蛋糕店(ケーキ屋ナウラ)，是“《PS》系列”最著名的蛋糕店)买到了总督最爱的蛋糕作为见面礼，从而得以见到了总督。之后在总督的帮助下，他们最终找到了通灵师鲁兹(ルツ/Noah)。至此，游戏的四位主角正式集结。

在接下来的旅程中，三人一猫在三个行星间来回辗转。他们得到了沙地飞车(Landrover)和水陆飞车(Hovercraft)，并在鲁维诺博士的帮助下，获得了自己的飞船鲁维诺号。在能驾驶飞船的机器人哈鲁斯比加入之后，他们终于可以自由航行于行星之间了，并取得了空之棱镜、魔力水晶、日食火炬及用最强金属拉克尼亚制成的武器和防具。最终，他们来到了拉西克所在的天空之城，并在一番苦战之后击败了狂王拉西克。

大仇得报的阿丽莎想尽早将这一喜讯告诉总督，于是急匆匆地赶往莫塔维亚。但在他们到达的时候，整座宫殿早已空无一人。在被传送到一个迷宫并经过一番曲折的探索之后，这一切的幕后元凶——暗黑佛(ダーク·ファルス/Dark Falz)终于现身了。是他导致了拉西克的堕落，也是他趁虚而入控制了总督。但再厉害的邪神也不敌正义又美丽的女主角，一场恶战之后，暗黑佛终于倒在了阿丽莎的剑下，被附身的总督也得到了解放。感恩之余，总督告诉了阿丽莎一个秘密：其实阿丽莎是奥雷斯王的女儿！当年刚出世不久的阿丽莎在父王猝死的混乱局势下被宫女偷偷带出了皇宫，送到了身为平民的养父母家中，并被他们抚养长大……

AW0342年，女王阿丽莎·兰迪尔一世即位，《梦幻之星》初代的故事至此完结。

www.plumbook.cn

作为对抗《DQ》等RPG大作的惟一王牌，《PS1》必须彻底地摆脱《DQ》的影子，因此SEGA对《PS1》的制作投入了相当大的人力物力，以求在各方面都有所创新。本作最大的特色在于它是一款散发着科幻气息的RPG——这与当时所流行的《DQ》、《FF》等欧洲中世纪风格的RPG截然不同。据负责世界观和人物设定的设计师小玉理惠子说，由于"Fantasy"这个词带有强烈的欧洲中世纪的印象，所以采用了不常见的古体"Phantasy"作为游戏的标题。小玉氏还提到，《PS》世界观的形成受到了"《星球大战》系列"相当程度的影响。在"将不同世界的东西放在一起究竟会如何？"的想法下，一个拥有SF系的各类机械，但从住民的衣着上看又像中世纪的奇妙世界便由此诞生了。同时，游戏采用了女性主人公的设定，使游戏的整体感觉有别于其他充斥着男性主角的RPG，显得十分秀丽清新。

在系统方面，游戏最大的特色就是流畅的拟3D迷宫（类似的还有数年之后MD上的《光明与黑暗》），并且怪物都采用了动画表现——要知道，那可是1987年，当时的《DQ》和《FF》都还停留在卷轴迷宫的圈子中，战斗时的怪物也都还是固定的色块呢！能在一款8位游戏上制作出此等3D迷宫和动画，SEGA的技术实力由此可见一斑。而《PS1》那超越了硬件极限的美丽画面在当时也着实俘获了一大批游戏玩家的心。附带一提，如今大名鼎鼎的SONIC TEAM领导者中裕司先生，当时在《PS1》设计团队中担任的是程序员一职。

但是，由于MASTER SYSTEM平台上的游戏支持数量严重不足，很快便再次败于FC的强大软件攻势之下，由此这款幻之名作也只能无奈地沉寂于历史的坟墓之中。但游戏里诸多未交待清楚的疑点和问题，也明确地暗示了续作开发的必然性。

第二章 在变革中确立——Revolution

"每个夜晚我都会陷入同一个梦魇。梦中，一个少女正在与一个巨大的恶魔对决。我就站在她身旁，但却什么也做不了。我只能眼睁睁地看着恶魔不断攻击着那位少女。正当她拼死奋战的时候，我突然醒了！这里是我的房间，清晨第一缕阳光将其朦胧地照亮。我的内心充满了无以名状的悲伤和恐惧。我是尤西斯，一名在莫塔维亚首都帕塞欧工作的调查员。我甩了甩头，想挥去那残留的梦魇。在这个高速运转的时代，在这个被母脑（行星管理系统）控制了一切的时代，我已没有时间再像小孩子那样为了一个噩梦而担惊受怕。我打开了窗户，深吸了一口清冷的空气，想要借此抹去那个噩梦的阴影。"

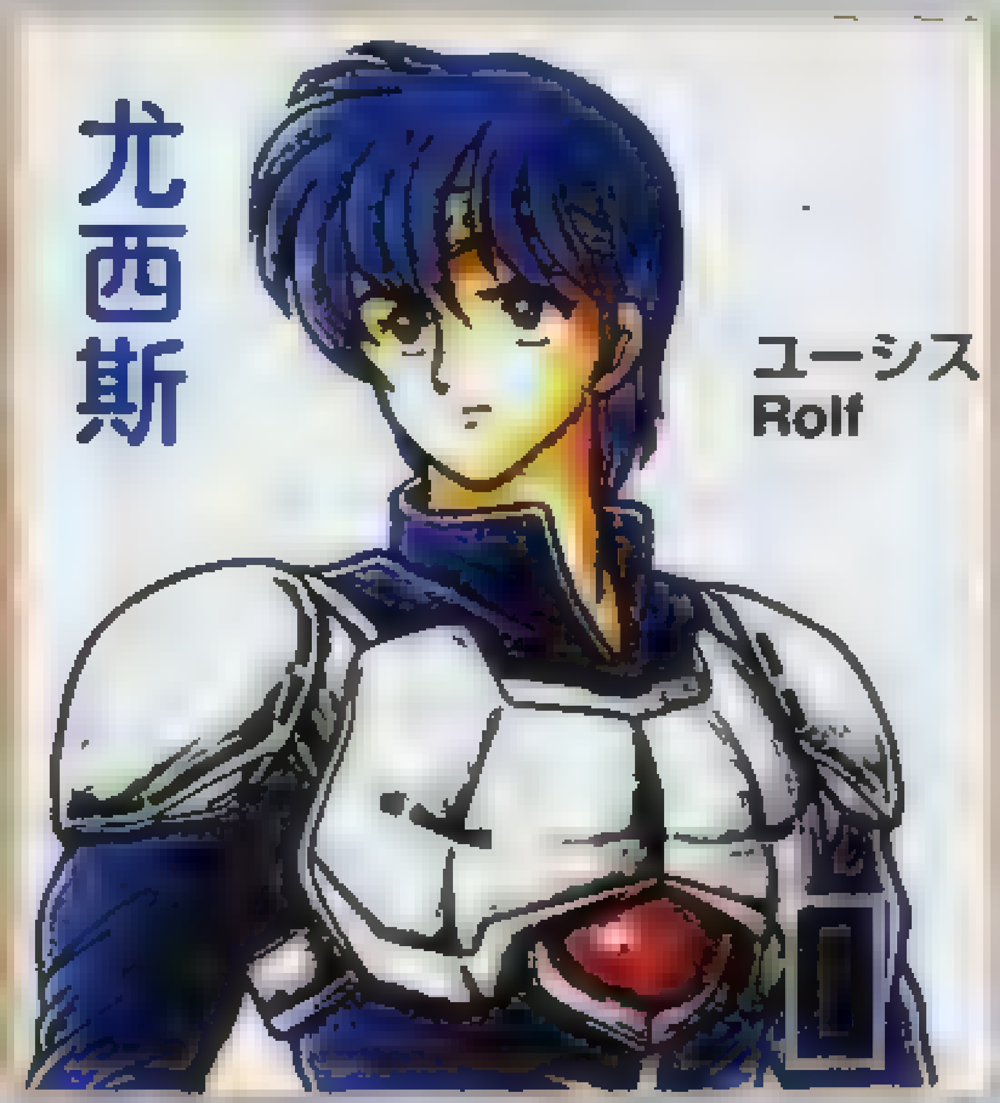
1988年10月29日，SEGA的新一代主机——开创了16位时代的MEGA DRIVE（MD）在日本正式发售。次年3月21日，《PS1》的正统续作《梦幻之星2：不归的终点》（ファンタシースターII 還らざる时の終わりに/Phantasy Star 2）在MD上推出，随即得到了众多玩家的密切关注。

《梦幻之星2：不归的终点》剧情简介

AW1284年，继女王阿丽莎一世登基以来已经流逝了近千年的时光。昔日的沙漠行星莫塔维亚在母脑的监管下已经变成了一个充满生机的绿色星球——尽管没人知道母脑究竟从何而来。在这样的时代背景下，20岁的调查员尤西斯和他的义妹妮（ネイ/Nei）一起平静地生活着。尤西斯在10岁那年经历过一场宇宙船事故，在那次事故中，包括他父母在内的所有乘员都不幸遇难，只有他奇迹般地活了下来。新人类妮虽然看上去是一个妙龄少女，但事实上年龄只有一岁多。这是因为由动物细胞和人类细胞结合而诞生的新人类拥有着远远超越普通人类的成长速度，但新人类也因此被当作异类，而遭到了整个社会的排斥。

人们原以为在母脑的管理下，这样的幸福生活会永远持续下去。但就在两年前，突如其来的异常事态发生了：生化怪物开始大量出现，并不断袭击各地住民。在总督府接到了莫塔维亚总督的委托后，尤西斯和妮开始了探索这一切背后真相的旅程。在这一过程中，不断有新同伴加入了尤西斯的队伍（不过这些同伴都没什么存在感……），尤西斯和妮也在持续的战斗中逐渐成长起来。几经周折，当一行人在气候控制站内找到怪物狂暴化的元凶时，大家都惊呆了：那是一个和妮几乎一模一样的少女——妮·一号。

妮·一号诞生于两年前的一次生化试验，但妮·一号的制造者认为她是一个失败品。基于这种理由，他们甚至计划要杀掉她。然而，妮·一号设法逃了出来，并偷走了生化怪物的DNA数据。随后，她通过生化工厂制造出了大量的怪物，开始向玩弄生命、愚蠢而又自私的人类进行报复。但妮·一号内在的善良一面却阻止着她那么做，并最终从她体内分离了出来，这就是妮。（……短笛大魔王和神仙？）为了阻止妮·一号的暴走，妮与妮·一号展开了单独的对决。最终，在妮·一号的疯狂攻击下，妮倒下了。"我知道自己已经不行了…尤西斯，请告诉人们，不要再重复创造我这样的错误了……"将妮轻轻放在地上，拭去眼角的泪，尤西斯不顾一切地冲向了暴走的妮·一号。战斗的最终，尤西斯赢得了胜利，但妮的眼睛却再也没有睁开。



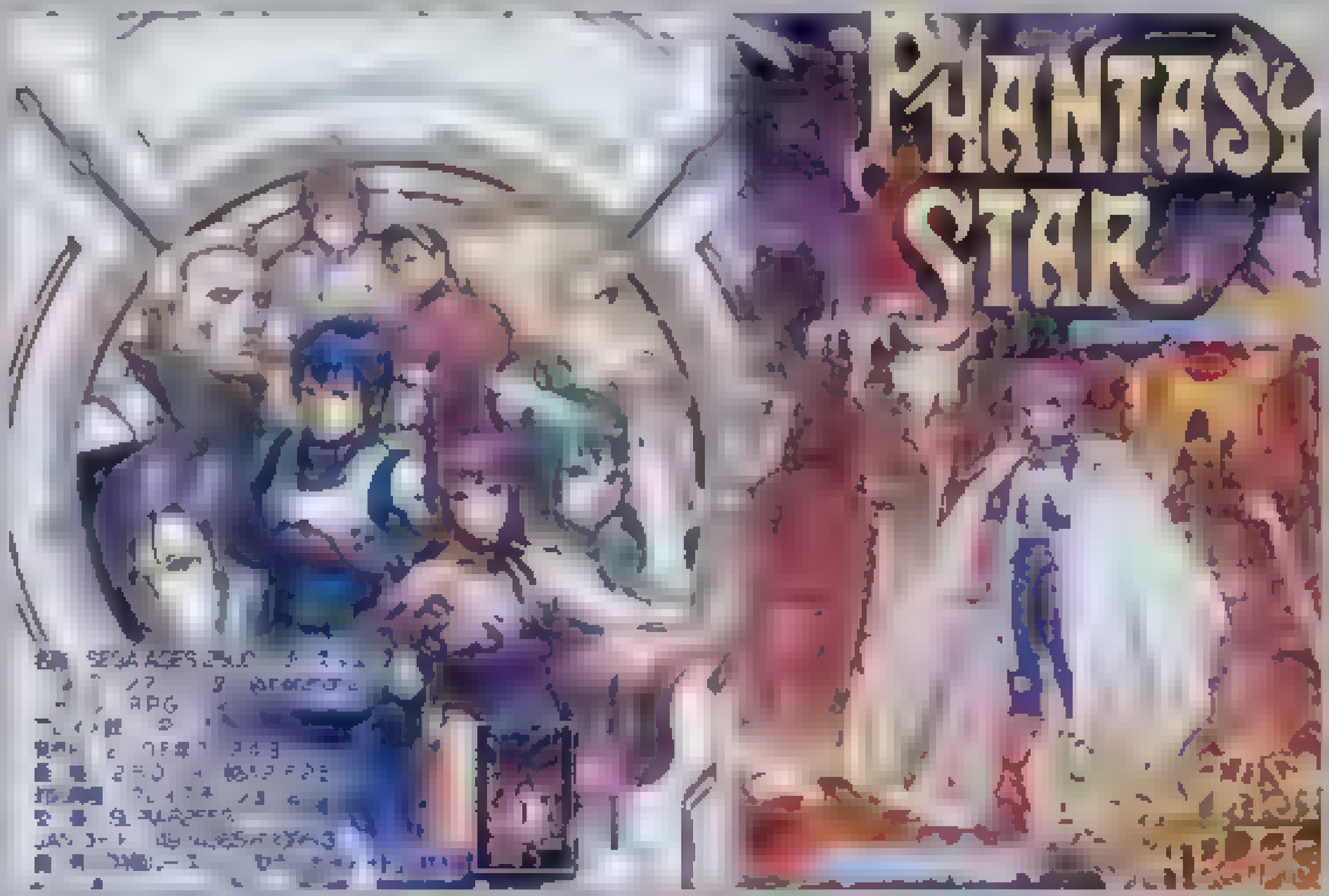
◀大家有没有觉得《PS2》的人物设定比起《PS1》好看了许多啊？这是因为角色设定换成了吉田彻——此人是后来《樱大战》的设计总监，而长着猫耳的女主角妮也因此成为了系列人气最高的女主角。

www.plumbook.c

之后的旅程可谓阴差阳错。为了防止气候控制站异常工作导致的水灾，尤西斯他们开启了四座大坝，却被当做反对母脑的通缉犯而遭到缉捕，并被关进了卫星监狱盖拉。正当尤西斯寻找逃走机会的时候，一场突如其来的巨大爆炸使盖拉偏离了轨道，朝帕尔玛星直冲而去。千钧一发之际，宇宙海贼泰勒(《PS1》泰龙的后代)救下了尤西斯一行人，可第一行星帕尔玛却在那次事件中永远地成为了历史。从泰勒处得知德索利斯上居住着能对母脑构成威胁的人之后，尤西斯一行人立即马不停蹄地赶赴那颗冰封的第三行星。又是一段漫长的旅途，尤西斯终于见到了泰勒所说的人、千年前协助阿丽莎击败了狂王拉西克并拯救了阿尔戈尔的传说中的通灵师——鲁兹(也就是美版一代中的Noah……)。从人工冬眠中苏醒过来的鲁兹告诉众人，尤西斯是兰迪尔血统的最后传承者，而在那次宇宙船事故中，是在阿丽莎的呼唤下苏醒的鲁兹从死亡线上救下了他。一番说明之后，鲁兹将能使虚无之物现形的空之棱镜(没错，就是一代的那个东东)交给了尤西斯，并让他去寻找一系列的妮之武器(Nei Series Weapon)。几经周折，尤西斯终于通过了数个试炼，集齐了所有的妮之武器，而鲁兹也将他所知道的一切说了出来。

原先，在阿丽莎登基之后的一段时间内，阿尔戈尔的人民都怀着感恩的心情，过着幸福的生活。可当母脑出现之后，物质生活变得富裕的人们逐渐忘记了那种心情，开始为了利益而互相争斗。人们甚至认为没有母脑就无法生活下去……鲁兹认为母脑的出现是一个陷阱，它会使人们的意志变得薄弱，从而将整个阿尔戈尔引向灭亡。一番准备之后，众人被鲁兹传送到了最后的战场——宇宙船诺亚。

宇宙船上等待着他们的又是一个巨大的迷宫。迷宫中，从潘多拉的盒子中显现的竟然是千年前的邪神——暗黑佛！但再厉害的邪神也不敌正义又英俊的男主角(编语：好耳熟的句子……)，一轮激斗下来，胜负不言自明。迷宫最深处，在经过了一番苦战之后，尤西斯一行最终消灭了母脑。正当他们准备返回莫塔维亚的时候，鲁兹的声音却响了起来。顺着指示，他们来到了飞船的后舱，并惊讶地发现了许多身披斗蓬的人。原来他们才是整个事件的幕后黑手——地球人(Earthling)。在母星地球因自己的过错而毁灭之后，流浪于星际的地球人在漂泊中发现了阿尔戈尔太阳系。他们羡慕甚至嫉妒阿尔戈尔人民的幸福生活，想将阿尔戈尔占为己有。但由于人数上的绝对劣势，他们才采用了由母脑令阿尔戈尔人民堕落并走向灭亡的方式，由此来夺取阿尔戈尔。在一切真相暴露之后，数百名地球人包围了尤西斯他们，最终的决战展开了……遗憾的是，我们无从知晓这场战斗的结果。



苍茫的宇宙中，那颗熟悉的星球最后一次映入眼帘——

"还らざる时の终わりに，彼らは一体，何を，見るのだろうか……"(在不归的终点，他们，究竟看到了什么呢？)

随着这一警句般的独白，游戏画上了句号，但却留给玩家一串意犹未尽的省略号。整部《PS2》如同一个散发着淡淡悲伤的寓言——从游戏初期因误杀了自己的孩子而自杀的绑匪达鲁姆，到像玩物般被制造出来却又像垃圾般被抛弃，从而疯狂报复人类的妮·一号，到一直被人类社会排斥歧视，最终为了阻止妮·一号的暴走而牺牲的妮，再到整个事件的幕后黑手，被暗黑佛所控制的可悲的地球人，当然还有在物质生活中迷失方向的阿尔戈尔的人民……在一切的不归的终点，他们究竟都看到了什么呢？是痛苦的解脱，还是无尽的悔恨？除了发人深省的剧情，游戏的画面和BGM也都整体偏向冷色调，给人一种末世的苍凉感，而日版的副标题"不归的终点"也很明确地传达了制作人所要表达的讯息。相信在整个游戏进程中，没有谁的心里会感到特别的舒畅吧？整部《PS2》能释放出如此强烈的压抑感，估计很大程度上是由于制作人受了当年高涨的环保浪潮之影响。而从本作起，这种反思和环保的意识在之后"《PS》系列"的正统续作中都十分清晰地体现了出来。

再回过头来看看游戏的其他方面。虽然舍弃了《PS1》的一些特色如3D迷宫系统等，但本作的许多革新都为之后"《PS》系列"的发展奠定了基础。最明显的就是战斗系统——战斗画面中主角们与一至数个怪物面面对峙(《PS1》中只能一次面对一个怪物)，主角和怪物发动攻击的时候都有动画表示，使战斗过程动感十足。同时系统还搭载了自动战斗功能，方便了懒动手的玩家。这些特点在之后的续作中都有所继承和进化。

另外，"《PS》系列"的世界观可说是到了《PS2》才真正成型的。许多玩过《梦幻之星在线》(PSO)的朋友应该对Mother计划、新人类、HP恢复剂(モノメイト/Monomate)、死咒术和圣光术(メギド & グランツ/Megid & Grants，分别是系列传统最强的爆炸魔法和男主角专用的光魔法)、月之粉(ムーンアトマイザー/Moon Atomizer)等名词，以及各种武器类型(投刃、散弹、匕首等)耳熟能详吧？其实这些都能在《PS2》里面找到原型。

第三章 尝试与挫折——Frustration

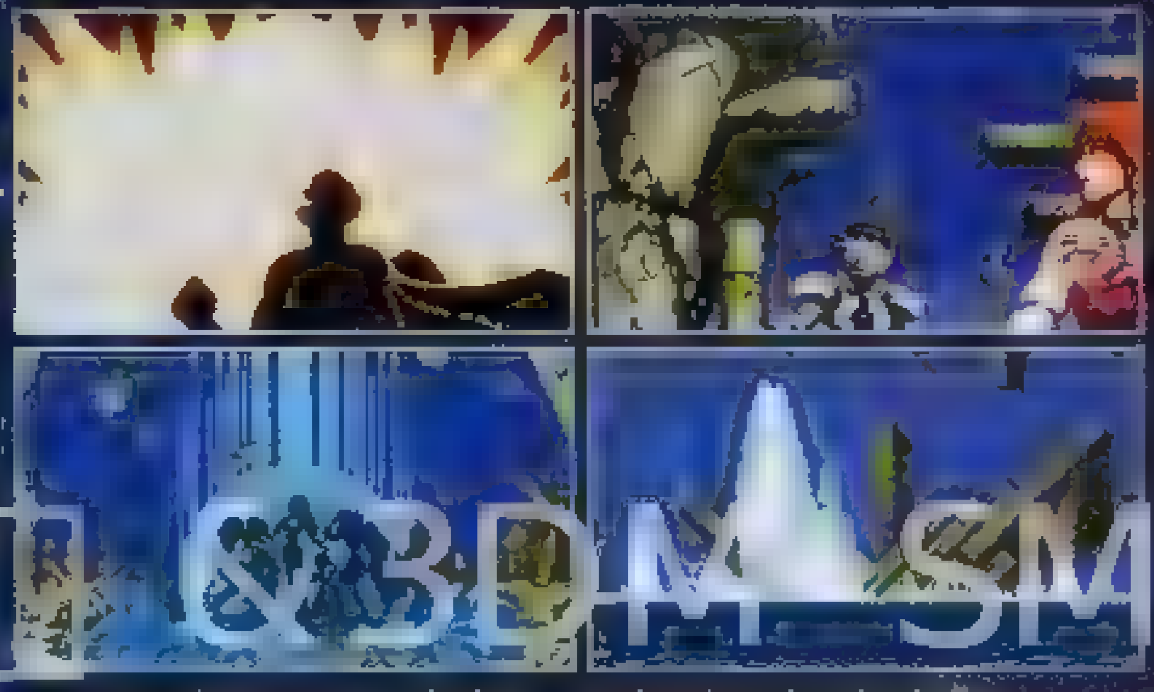
这是一块被分为好几个世界的大陆。在遥远的过去，操纵着无数怪物想要征服世界的魔女莱亚(ライア/Laya)和率领着机器人军团的英雄奥拉基奥(オラキオ/Orakio)展开了一场战争。在这场旷日持久的战争中，高度发达的文明被埋葬了，只留下一个千疮百孔的大陆。最终，战争以不分胜负的形式划下了休止符。莱亚族世界和奥拉基奥族世界之间的通道被封锁了，人们也很快忘记了其他世界的存在。

千年的时光过去了。人们的生活水平也终于恢复到了如地球上中世纪般的程度，然而奥拉基奥族和莱亚族之间的仇恨却没有随着时间的流逝而消失。

某一天，继承了奥拉基奥血统的利库国王子凯恩在海滩上救起了一位失忆的少女，并悉心照料使她恢复了健康。很快，王子和这位名叫玛丽娜的少女坠入了爱河，并不顾已帮自己跟邻国公主订下亲事的双亲的反对，执意要和玛丽娜举行婚礼。终于，在婚礼那天，命运的齿轮开始转动了……

于1990年4月21日于MD上发售的《梦幻之星3：时之继承者》(ファンタシースターIII 时の继承者/PHANTASY STAR III：GENERATIONS OF DOOM)是"《PS》系列"中极为罕见的一款异色作品。

由于《PS3》采用了另一个制作班底，因此整体感觉与之前两作有着很大的区别。本作最大的特色就是独有的世代系统——整个游戏过程经历了三代人，双亲的能力可以由孩子继承，而故事也会因玩家所选择的结婚对象不同(每次二选一)而产生四个不同的结局。在当时这可是极为前卫的设定，不过也正是因为这个系统，导致了本篇剧情叙述上的困难……下面仅就共通的主线剧情做一下介绍。

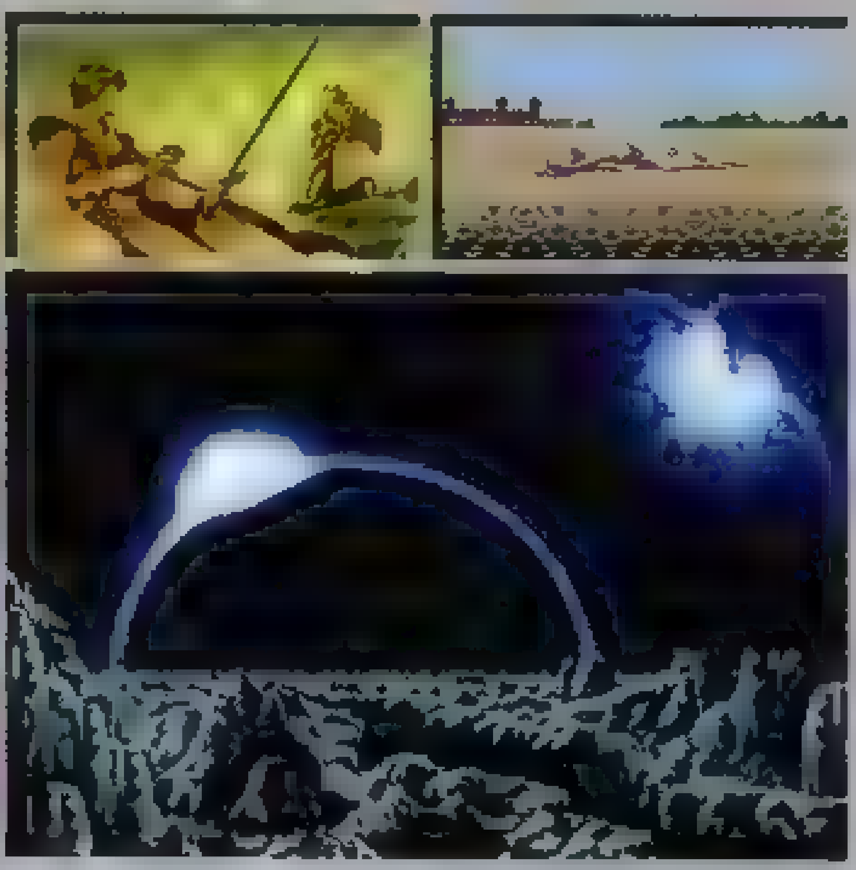


▲游戏设定了四个结局，不过只有两个记忆档……

[] &3DM SMV
www.plumbook.cn

《梦幻之星3：时之继承者》

剧情简介



在多番曲折之后，利库王子终于和自己生命中注定的女孩完成了婚礼。十多年后，他们的孩子展开了属于自己的故事。在不断的探索中，这个世界的正体逐渐清晰了起来：主角们所在的并不是什么大陆，而是一艘被七个六角形天顶所划分的巨大宇宙船！这也是为何每个世界的四周都被边界包围，而世界与世界之间都是充满了管道的迷宫的原因了。

时间继续流逝，又是十多年后，第三代英雄的冒险开始了。在雪之世界的一个村落，主角了解到了被掩埋的历史真相。原来他们的祖先是居住在遥远的阿尔戈尔太阳系中一个名为帕尔玛的行星上的人民。2000年前，邪神暗黑佛复活了。在无法战胜邪神的危急形势下，帕尔玛的人们跟随着莱亚和奥拉基奥的祖先搭乘400艘同型号宇宙船离开了帕尔玛，而帕尔玛也随后被邪神毁灭(这里说的就是《PS2》中的卫星监狱盖拉坠落事件)。人们原以为他们逃离了邪神的魔爪，却没想到邪神早已经搭上了其中一艘宇宙船……宇宙船一艘接着一艘地被邪神毁灭了，到最后只剩下两艘：一艘是新帕尔玛号，另一艘就是主角所在的阿丽莎三世号。一千年前，奥拉基奥和战友解放了被暗黑佛操纵的莱亚，并与莱亚一起联手击败了暗黑佛，最终将它封印在这艘宇宙船上。然而，千年之后，邪神复活的时刻即将再次到来。

在集齐了千年前英雄们使用过的五件武器，并将它们进化成了冠以"妮"之名的最强武器之后，英雄的后裔们来到了飘浮在空中的"圣都"拉修特，展开了最终的决战……

与前作相比，《PS3》做了不少新的尝试和变革。可惜的是，这些尝试都算不上成功。就拿战斗系统来说吧，暂且不论从战斗画面中消失的主角和被大幅削减的战斗动画，光是将前作自动战斗系统发展到极端的做法，就已经很令人发指了——整场战斗下来基本不用玩家下什么指令，主角们会凭借自己极低的AI自动且高速地做出不要命的攻击行为……玩家虽可以自由分配魔法点数以强化特定的魔法，但这种设定在游戏过程中并没有太大的实际意义。而作为游戏最大卖点的世代系统，其实处理得并不出色，不但流程较为平淡，三代人也并未给玩家以太大的区别和存在感。

此外，虽说《PS3》在剧情上是一款外传性质的游戏，但整个游戏玩下来竟然都没见到毛茸茸的莫塔维亚原住民和高高绿绿的德索利斯原住民，作为一款"《PS》系列"的正统续作，这实在是有些说不过去。不单是世界设定，在画面、音乐等方面也找不到什么和"《PS》系列"的相关之处，如果不是游戏中后期在雪之世界得知了本作和前作的联系(并且这段剧情还不是流程中必须的)，相信不会有谁认为这是"《PS》系列"的正统续作吧？不过在本作之后，"《PS》系列"的制作又回归到了原先的小组，也因此才会有三年之后系列最高杰作的诞生。

由于本作拥有四个结局，考虑到篇幅限制，在此仅写出与系列各作联系最为紧密的一个。

在战胜了暗黑佛之后，阿丽莎三号进入了黑洞，并发生了时空转移，回到了一万年前的世界。在那里，他们接收到了另一个文明的通信，而发出通信的地点是……伦敦宇宙中心。(联系《PS2》和《PSO》的剧情来看，实在是意味深长……)

▲平庸的画面、[illegible]质量参差不齐的BGM(主旋律[illegible]不错)、单调的流程、[illegible]化的角色、不具魅力的系统……[illegible]成为评价最差的作品之一

第四章 永远的经典——Classic

1990年11月21日，2D主机时代最后的霸者SFC发售，并以风卷残云之势于随后的几年间在日本本土占据了绝对的优势。随着《DQ5》、《FF5》等大作的推出，RPG市场俨然已经成为了任氏主机一家的天下。转眼到了1993年12月17日，经过三年的沉寂之后，SEGA在这一年圣诞商战中推出了制作已久的"《PS》系列"最新作《梦幻之星4：千年纪的终结》(ファンタシースター～千年紀の終わりに～/Phantasy Star The End of the Millennium)。

《梦幻之星4：千年纪的终结》

剧情简介

一千年前，行星管理系统母脑遭到破坏，第一行星帕尔玛也在爆炸中毁灭……由于母脑崩溃造成的连锁影响，莫塔维亚有90%以上的人口在这场灾难中死去，曾经高度发达的科学文明也几乎消失殆尽。

千年后的AW2284年，莫塔维亚。在这个时代，由于怪物的肆虐，狩猎怪物的猎人(ハンター/Hunter)这一行业很快发展了起来。这天，16岁的见习猎人鲁迪(ルディ/Chaz)和老师莱娜(ライラ/Alys)收到了莫塔维亚学院的委托。在研究员哈恩的帮助下，他们解决了学问之城皮亚塔的怪物出没事件，并从战战兢兢的院长那里听到了一个名字：暗黑魔导士杰奥。之后，为了寻找在探索怪物之谜的旅程中失踪的霍尔特教授，来到了生命峡谷，在峡谷深处，他们终于找到了教授，可他早已变成了石像……

为了让教授复原，必须到莫塔维亚原住民聚居的特诺埃村去取一种叫做阿尔西林(就是《PS1》里面喵呜治疗被石化的泰龙时所使用的药)的秘药。途中，莱娜的老朋友，神秘的蓝发魔导师斯林(スレイ/Rune)加入了队伍，却又在到达特诺埃之后和村里的长老一起为了完成某件事而离开了。在原住民战士巴克加入队伍并拿到药之后，一行人返回了生命峡谷并使教授恢复了原状，才得知是杰奥在阻止着教授接触生命峡谷的秘密。原来生命峡谷的尽头连接的是旧时代的遗产，一个巨大的生化工厂！(《PS2》里的那间……)众人经过一番探索后，在工厂的深处见到了一位长着猫耳朵的少女珐儿(ファル/Rika)和一台巨大的电脑希德(Seed)。原来珐儿是希德利用千年前一位新人类的基因所制造出来的克隆人少女(大家都知道那个原型是谁了吧？)。众人从希德那里了解到，要彻底解决怪物事件就必须关掉

3DM-SMV
www.plumbook.c

生化工厂纳尔瓦斯，而要做到这点，就必须先救出被杰奥监禁的女性机器人芙蕾娜。

经过重重跋涉，一行人来到了杰奥之堡。经过一番小心翼翼地探索之后，众人终于在最顶层救下芙蕾娜。然而就在这时，他们最不想遇到的人出现了：暗黑魔导师杰奥！由于魔法障壁的存在，众人的攻击根本无法对杰奥造成伤害，而莱娜却为了保护鲁迪而身受重伤……紧急撤退之后，众人暂居于哈恩的故乡克鲁普村。莱娜的伤始终抗拒着任何形式的治疗，并且伤口中渗透出的黑暗波动正在向全身扩散。在众人对莱娜的伤势一筹莫展之际，莱娜却执意让鲁迪一行去找斯林，让他来破解杰奥的魔法障壁。

穿过广阔的流沙带，众人来到了大陆东南方的拉迪亚之塔，并在与斯林会合后取得了能解除一切魔法的圣杖——意念杖。但就在一行人回到莱娜身边的时候，等待着他们的却是与莱娜的永别……众人再次站在了杰奥的面前。在意念杖的作用下，失去了魔法障壁的杰奥在鲁迪近乎疯狂的攻击下毫无招架之力。就在杰奥将要化为虚空的尘埃之时，鲁迪隐约听到了一个名字：暗黑佛。

为了关闭纳尔瓦斯，芙蕾娜不得不暂时将自己与其主电脑连接。鲁迪、琺儿和斯林三人为了恢复环境控制系统的机能，搭乘宇宙船起身前往人造卫星塞兰。在那里，他们见到了芙蕾娜的上司——男性机器人法伦(フォーレン/Wren)。从法伦那里得知，环境系统失控的真正原因不是塞兰，而是另一颗人造卫星库兰。在赶往库兰的途中，飞船却因混入了怪物而坠落到了阿尔戈尔的第三行星德索利斯。这是一个终年被冰雪所覆盖的蓝色世界。这里，暴风雪已经持续了三个月，却丝毫没有停止的迹象。在爱说冷笑话的老僧侣拉加的帮助下，一行人找到了千年前泰勒船长(就是《PS2》里的那位宇宙海贼大哥)所留下的飞船兰迪尔号……

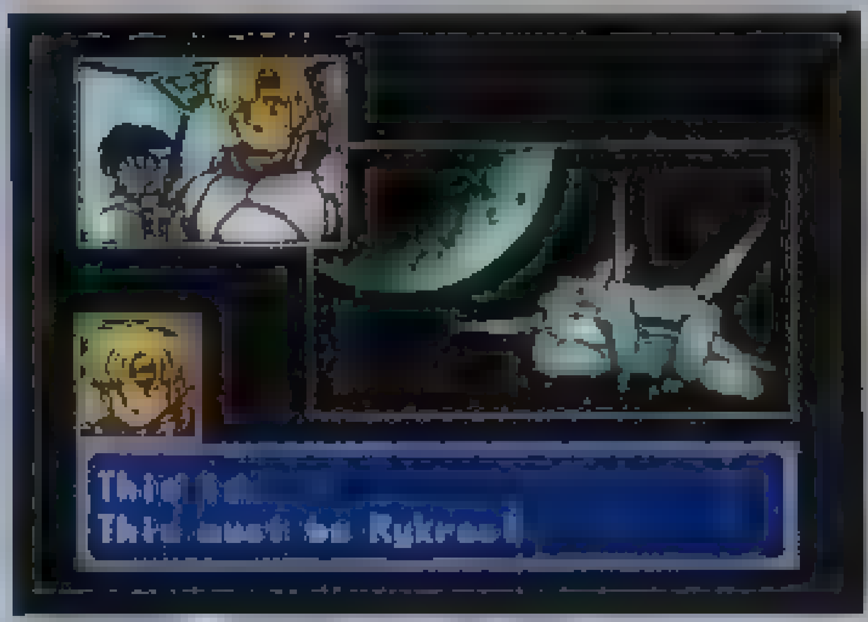
五人终于来到了库兰的主电脑前，而在那里等待着他们的竟然是——暗黑佛！经过一番苦战，鲁迪一方最终还是得到了胜利女神的眷顾。之后，法伦恢复了环境控制系统。可出人意料的是，德索利斯的暴风雪并没有在系统恢复正常之后停止！按照拉加一向很灵的直觉(自称)，不久前突然出现在德索利斯的谜之高塔加尔贝克塔才是暴风雪的根源。本着宁可信其有的原则，一行人再次启程。又是一段漫长的旅途。其间，少女通灵师谢丝于加尔贝克塔前的食人森林被救下并加入了队伍。在通灵馆中心的鲁兹之间，斯林说出了他的秘密：传说中的通灵师鲁兹早已于千年前辞世了，然而他的意志和记忆却通过水晶球传了下来，而斯林本人就是被选中的第五代鲁兹……

为了通过食人森林，鲁迪他们前往冈比亚斯大寺院借取日食火炬(《PS1》中德索利斯的神圣火种)，然而火炬却在他们面前被一伙形如鬼魅的神秘人物抢走……追查到最后，一个本已在两千年前死去的人站在了他们的面前——狂王拉西克！一番激斗之后，一行人终于取回了火炬，进入了宛如活物的加尔贝克塔。经过一番曲折登到塔顶之时，鲁迪简直不敢相信自己的眼睛：眼前这个庞然大物不正是已被自己和伙伴们消灭了的暗黑佛吗？容不得他多想，一场恶战再次开始……

暴风雪终于停息了，久违的太阳再次照耀在德索利斯的万里雪原上。正在大家互相告别的时候，远处的冈比亚斯大寺院却发生了巨大的爆炸，炽烈的火柱映红了天空……在寺院仅存的地下室，匆忙赶到的鲁迪从主教那里听到了一个名字：深远之暗。为了解开这一切背后的谜，一行人按照主教的指示，取得了初代鲁兹保存在艾塔维亚战士神殿中的空之棱镜，并遵循棱镜的指引，飞向了遥远的外宇宙。茫茫的宇宙中，一颗未知的行星渐渐浮现。在这颗名为琉克罗斯(リュクロス/Rykros)的第四行星上迎接他们的是一个自称李罗夫的声音。通过李罗夫试炼的鲁迪他们，终于了解到了阿尔戈尔创世的秘密。

数亿年前，宇宙中某恒星系的精神生命体文明发生了分裂，并展开了一场旷日持久的星际战争。二百万年前，这场战争终于分出了胜负。被后世称为"神圣之光"的胜方为了防止败方的复活，制造了一个由一颗恒星和三颗围绕着它的行星所组成的封印，并为了防范千年一次的封印衰弱周期，放置了一颗每千年靠近阿尔戈尔一次的行星琉克罗斯。神圣之光还在四颗行星上放置了作为守护人的智慧生命体。三十万年前，神圣之光在这个宇宙的足迹彻底消失了。而除了琉克罗斯之外的三个行星上的守护人也在漫长的岁月中忘记了自己的使命。另一方面，被封印在次元狭间的败方不断积聚着憎恶与仇恨，逐渐变成了一个邪恶的存在——"深远之暗"。在每千年一次的封印衰弱期，深远之暗的一部分就会透过封印，在阿尔戈尔形成实体，这就是暗黑佛。每当这种时候，就会有一位勇士挺身而出将暗黑佛击退，为阿尔戈尔赢得短暂的和平。然而一千年前，深远之暗终于破坏了作为封印一部分的帕尔玛，这也就意味着千年后的现在，衰弱的封印再也无法压制躁动的深远之暗……如今，要拯救阿尔戈尔，除了深入深远之暗所在的异空间直接击败它之外，别无他法……

为了解除鲁迪的彷徨，斯林带着大家回到了通灵馆。在圣剑之洞窟的最深处，鲁迪从阿丽莎的雕像手中接过了圣剑艾尔希迪恩，并在一瞬间感受到了数千年来保卫过阿尔戈尔的英雄们的英魂——阿丽莎……鲁兹……尤西斯……妮……许多许多人，还有他心中永远的痛——莱娜……斩断了迷惘，鲁迪和伙伴们穿过残破的封印进入了次元的狭间，迎来了这场持续数亿年的光与暗之战争的最终决战……



经历了《PS3》的失败，SEGA对本作的制作给予了前所未有的重视。光从当时破纪录的24Mbit超大容量就可以看出SEGA对本作是多么地不惜血本。可以这么说，系列之前各作的所有优点在本作都有所继承和发扬，而所有的不足也几乎全都消失殆尽了。

据说制作小组最初是以《PS1》时代的3D迷宫系统为原形来设计的迷宫和战斗系统，但经过多方权衡，最终忍痛放弃了当时已经有相当完成度的3D系统。不过，从最终的效果来看，这个决定无疑是十分明智的。在华丽细腻的多层卷轴迷宫之外，本作的战斗系统更是进化到了前所未见的究极形态。不但战斗动画极为绚丽，前两作褒贬不一的自动战斗设定也被十分人性化的"宏"(マクロ/Macro)的概念所取代，而通过特定的指令顺序还可以发动最多四人的效果华丽、威力霸道的组合技，这在当时的RPG中还是极为创新的概念，同时也是整个战斗系统最为出彩的地方(P.S.：敌人也能合体攻击……)。

在战斗系统之外，漫画分镜式的剧情叙述系统极大地增强了本作的表现力和感染力，再加上塑造得极为丰满的个性角色和抽丝剥茧般层层剥开的曲折剧情，使本作看上去更像是一部大制作的科幻电影。同时，本作仅凭MD同显64色的画面，几乎达到了SFC同显256色的华丽效果。音乐方面也十分出色，数十首动听的BGM让玩家们印象极为深刻，由此也就不难理解为何不少玩家会说，《PS4》各方面的表现已经超越了MD的硬件极限。

此外，阿尔戈尔太阳系的回归，许多熟悉名字(如瑙拉蛋糕店、麝香猫、沙地飞车、天空之城……)的再次出现，还有数首旧作BGM的混音版等等，这一切都带给老玩家们无上的感动。而在本作中第一次出现的猎人公会系统，也对后来的《PSO》产生了巨大的影响。

与同期RPG之巅的《FF6》相比，《PS4》也许还存在着些许差距，但作为那个时代的顶级制作之一，同时也是MD上最为优秀的RPG作品，它的名字早已被深深地刻在了游戏发展史的石碑上，并将永远流传下去。

千年的轮回已经终结，新时代的帷幕即将拉开。

www.plumbook.cn

第五章 线上的新生 ——Rebirth

1998年11月27日，SEGA公司的第七代主机Dreamcast(DC)正式发售了。在经历了土星(Sega Saturn)的失败后，SEGA对DC的设计投入了相当大的精力，而DC也不负众望地成为了SEGA历代主机中架构最为合理的一台。尤其是那史上第一次主机自带的Modem，更让人们对DC游戏的进行方式产生了无限遐想。两年后的2000年12月23日，蛰伏了七年之久的"《PS》系列"之最新作《梦幻之星在线》(ファンタシースターオンライン/Phantasy Star Online)终于如期发售，并向对DC在线游戏持有疑问的人们交出了一份近乎完美的答卷。

从正统RPG向在线游戏转型，绝不仅仅只是在传统模式下添加一个上网功能那么简单。在当时，在线游戏，尤其是TVGAME平台上的在线游戏，虽然是一块充满了近乎无限可能的处女地，但由于业界可以借鉴的经验几乎为零，再加上糟糕的投资回报效率，较高的技术门槛和对基础网络与服务器承受能力近乎苛刻的要求，因此想做在线游戏的公司虽多，实际去做并获利的公司数目却一直为零。作为肩负DC在线游戏命运的第一个吃螃蟹者，负责《PSO》开发的SonicTeam(以下简称ST)在反复研究了网络游戏方式和"《PS》系列"世界观相结合的各种可能性之后，定下了以A·RPG的形式作为切入点的制作方针。至于如何利用只有33kbps的modem来实现流畅的实时在线战斗这一问题，ST在研究了人的注意力行为特点之后十分取巧地采用了大量依靠本地运算的方式。也就是说，客户端和服务器端需要交换的数据以自己和队友的动作数据和状态数据为主，像怪物的行动和攻击判定等数据全部通过客户端的本地运算来完成。这样，虽然每个人看到的怪物行动都会有所不同，但这些细微的差别对实际游戏过程几乎毫无影响。而事实也证明了ST这个英明决断的正确性，《PSO》线上游戏的流畅度是极为惊人的，即使从日本国外用33k的小猫连到日本进行游戏也不会有任何明显的延迟。

在流畅而刺激的战斗之外，《PSO》的道具系统也设计得极为成功。各种琳琅满目且能在战斗中使用的武器和道具，还有可爱得直让人想捏两把的飘来飘去的马古(Mag，《PSO》世界中的机器宠物)，都是许多人在《PSO》世界流连忘返的最大理由。

当然，《PSO》的概念远不止这两点，但战斗与道具这两大系统的简明架构与《PSO》无穷魅力的对比，恰恰说明了SEGA对游戏本质理解的深刻程度和制作功力的炉火纯青，也印证了"Less is more"这一名言的正确性。当年《PSO》囊括了2001年CESA五项奖项(包括最高荣誉的日本游戏大赏)，并于接下来的一年多时间内在全世界范围内获得了其他十一项大奖，而购买者也有六成以上进行了在线游戏，总注册人数超过25万人……这样的成绩已绝非区区成功二字可以概括的了。

在接下来的数年内，ST再接再厉，接连推出了《PSO》的改进版《PSO Ver.2》(增加了极限难度、对战模式以及后来被称为《PSO》灵魂的挑战模式，并进行了诸多调整。稍后推出过PC版)、NGC版《梦幻之星在线 1章&2章》(追加了全新的第二章，并对游戏的各方面进行了全方位的强化。NGC版之后推出过Xbox版，追加语音功能)，以及"《PSO》系列"中的异色作品《梦幻之星在线 3章：卡片革命》(卡片游戏，讲述的是第二章20年之后的故事)，而《PSO》的世界也得以在这些续作中不断扩大。于2004年在日本开始运营的PC版《梦幻之星：蓝色脉冲》(Phantasy Star Online Blue Burst)，是整合了第一、二章以及之后专门推出的第四章，采用了服务器端存档方式，并加入了时下流行的公会系统等新要素的《PSO》最终形态。该版本已经于2005年初开始在国内正式运营，而免费的新手体验服务器也已于2006年春季开通，对《PSO》感兴趣的朋友不妨去尝试一下。

《梦幻之星在线》剧情简介

《PSO》的舞台是一个叫做拉古奥尔的行星(ラグオル/Ragol)。在母星濒于毁灭之时，人类发现了拉古奥尔并启动了相应的移民计划。然而，当玩家们所乘坐的移民船"先驱者2号"经过一年的航行抵达拉古奥尔上空的时候，行星地表竟然发生了大爆炸，而与先行到达的"先驱者1号"之间的通讯也就此中断了。作为"先驱者2号"主要战斗力的猎人们(也就是各位玩家)接受了总督府的调查委托，并最终于拉古奥地下发现了一座古老的遗迹。随着探索的继续，它的正体被逐渐勾勒出来：所谓的遗迹，其实是一艘长达一千米的巨大宇宙船！遗迹的最深处，等待着探险者们的是已经变成了暗黑佛化身的传说之女英雄——红手镯莉可。(《梦幻之星在线 1章》)

暗黑佛被封印数月之后，对拉古奥尔的探索仍然在继续。奇怪的是，暗黑佛的影响似乎还存在，拉古奥尔上仍然有各种怪异生物出现。最令人惊讶的是，"先驱者2号"收到了"先驱者1号"的陆军副司令官弗罗文的通讯信号……难道失踪已久的弗罗文还活着？为了揭开这一切背后的真相，猎人们在实验室的委托下，再次展开了探索。几经周折，在信号来源地的海底研究所，猎人们知道了令人不寒而栗的真相，也找到了已经被暗黑力量侵蚀的弗罗文……(《梦幻之星在线 2章》)

弗罗文事件解决之后，故事仍在继续。一颗小行星受到不明力量的影响，突然改变了轨道向拉古奥尔撞去。耐人寻味的是，陨石坑中发出了神秘的光线，而陨石坑附近也出现了新的怪物。关于陨石的调查在不断深入，事件却变得越来越扑朔迷离了。为了解救被政府高官雷欧带入陨石坑的神秘女孩露范卡，猎人们在广阔的陨石坑和沙漠上展开了全新的冒险。(《梦幻之星在线 4章》)

时光飞逝，距拉古奥尔的谜之大爆炸已经过去了21年。不知从何时起，怪物的数量开始激减，猎人们的工作性质有了很大的改变。而在先驱者2号上出生的所谓的"Ship Child"也开始逐渐登场。在这样的背景下，使用了全息技术C.A.R.D.的卡状记忆媒体来进行的卡片式对战开始盛行。(《梦幻之星在线 3章》)

在1章中得知的背景是一千年前，在从某文明逃出的一艘避难船上，邪神暗黑佛复活了，人们在付出惨重代价把它封印在一艘小型飞船之后(全长一千米的"小型"……)将其投弃到了拉古奥尔上。按照中裕司先生的原话，《PSO》只是借用了"《PS》系列"的世界观，但这样的设定无论怎么看都是在暗示着阿丽莎三世那样的帕尔玛避难宇宙船(当时同型号的宇宙船可是有400艘之多啊)。至此不少朋友肯定会问，为什么目的地会是拉古奥尔呢？关于此点，据一些"《PS》系列"粉丝的多方考证，那是因为神圣之光最后一次出现的地方正是在拉古奥尔附近！由此，我们也就大致可以推算出《PSO》故事发生的时间应该是在《PS2》之后的2000年左右，大约与《PS3》同期的AW3280年前后。至于进入遗迹前需要开启的[illegible]纪[illegible]成的封印，看过前文的朋友们应该都知道其模仿的原型了吧。

3DM SMV
www.plumbook.c

第六章 无尽的宇宙 ——Universe

2004年5月13日，也就是E3 2004的首日，SEGA突然放出了"《PS》系列"最新作《梦幻之星 宇宙》(ファンタシースターユニバース/Phantasy Star Universe，PSU)正在开发中的震撼消息。次日，《PSU》官方站点正式开通。但在那之后的半年中，关于《PSU》的开发进度却一直没什么新的消息。就在人们担心《PSU》是否已经胎死腹中的时候，2005年初，SEGA终于开始逐渐放出《PSU》的消息了。据说本作光是游戏开发计划书就厚达上千页，仅世界观与固有名词的解释就有近百页！随着各方面信息的增多，一个崭新世界的轮廓也逐渐被勾勒了出来。

《梦幻之星 宇宙》剧情前瞻

《PSU》的舞台是一个由三颗行星构成的星系——格拉尔太阳系(グラール太阳系/Graal Star System)。格拉尔的历史上充满了种族间的纷争，但就在100年前"最后的大战"终结的时候，三行星缔结了同盟，并诞生了作为三行星彼此牵制力量的同盟军。由此，格拉尔终于迎来了和平。时值同盟缔结百年庆典，同盟军正在进行盛大的阅兵式。此时，突然袭来的巨大流星群带着后来被人们称为"SEED"的迷之生命体将舰队一一击毁，并把灾难与恐慌带到了格拉尔太阳系。17岁的少年依桑为了救出在混乱中被困的妹妹露米娅，拾起了掉落在地上的治安部队"守护者"(ガーディアンズ/Guardians)的武器，开始了有生以来第一次赌上性命的战斗……

虽然从目前公布的情报中还找不出太多和之前各作所在世界的联系，但相信一些令玩家感动的系列传统要素会再次出现在玩家面前的——至少，鲁兹、泰勒、兰迪尔等熟悉名字的出现已经得到确认了(某人碎碎念：BOSS应该还是小佛吧……)。由至今所掌握的资料来看，本作最大的特征就是基于《PSO》的大幅进化过的线上模式和具有完整剧情的单机RPG模式的回归。之前的《PSO》采用了任务制，虽然是作为网络游戏的必然选择，但由此造成的最大弊端就是剧情过于松散，没有足够的连贯性，以致许多没有系统了解过剧情的玩家会经常摸不着头脑。而本作同时具备了线下模式(本地存档，为一单独完整的单机版RPG)和线上模式(服务器端存档)，也就能在保证剧情完整性和在线游戏公平性的前提下，将ST这五年多来运营《PSO》的珍贵经验最大限度地继承和发扬下去。而且现在已经证实了，《PSU》在线模式仍旧保留了《PSO》的A·RPG式战斗系统，且同时战斗人数已经由前作的4人增加到了6人。尽管同时战斗人数增加有限，但如果从保证战斗流畅性方面去考虑，这个决定也是可以理解的。而在战斗之外，许多要素都被大幅强化和增加了：能同时容纳大量玩家的大厅(三颗行星和Gardians殖民地的各大城市都将作为大厅而出现)，全面更新的表情交谈(可以直接通过自己角色的面部表情和他人进行交流)，新加入的"我的房间"概念(可以自由装饰并邀请朋友来做客的场所)……等等。这一切都体现了SEGA在网络游戏进化方面的不懈追求。要知道，网络游戏的实质是人与人之间的交流，而人与人之间的交流则远不止战斗和交易那么简单。相信最后的《PSU》完成版会为玩家们提供更为丰富的规则和许多全新的可能性。

十分可惜的是，本应于2006年3月30日发售的本作，突然在2月中旬被SEGA宣布延期至2006年年内……不过就在前几天，SEGA方面的网站上终于传出了关于本作的最新情报：PC版《PSU》的β版内测即将开始，而PC版发售日也已经定在了不久之后的5月31日！不少朋友看到这里已经跃跃欲试了吧？不过，与此相比，国内玩家们更关心的应该是本作是否会像《PSO》那样有国服吧？关于这个问题的答案，但愿SEGA方面不会让大家失望。

终章 梦的轨迹 ——Dream

从1987年第一作发售至今，"《梦幻之星》系列"已经走过了整整十九个年头。虽然它在日本一直都没能得到像"《DQ》系列"与"《FF》系列"那样的追捧，但这颗代表着SEGA RPG灵魂的梦幻之星，无论经历了何等的阻力和挫折，却自始至终从未黯淡过。如今，作为SEGA影响力最大的旗舰级游戏之一，它早已在不同的平台上展开了自己全新的征程。在此，我们也祝愿SEGA能在新世代的战争中早日确定自己的定位，让这梦的轨迹能永远永远延续下去。

"《PS》系列"其他作品介绍

1.《梦幻之星2：文字冒险》(ファンタシースターII テキストアドベンチャー/Text Adventure)

这是基于MD的外置调制解调器Mega Modem制作的《PS2》前传性质的作品，必须通过电话线连接到SEGA的"游戏图书馆(セガ·ゲーム图书馆)"进行游戏。在游戏图书馆关闭之后，于Mega CD上推出的《游戏罐头》1、2集中收录有本作。

2.《梦幻之星 冒险》(ファンタシースターアドベンチャー)

AW1286年12月的某一天，作为帕塞欧一名调查员的你去德索利斯参观好友肯·米勒博士的新发明，但新发明品却被企图控制德索利斯的巴隆所长夺走了……作为"《PS》系列"中惟一一款AVG游戏，本作获得的低评价可说是和《PS3》有得一拼(这么说似乎对《PS3》有些失礼…)

3.《梦幻之星 外传》(ファンタシースター外伝)

本作讲述的是AW813年，位于阿丽莎所发现的殖民星阿蕾莎兰德上的泰德村的少年阿莱克与青梅竹马的米尼娜的冒险。(好拗口……)初代女主角阿丽莎在本作中也有登场，而女主角米尼娜的真实身分竟然是……阿丽莎的克隆体。

"《PS》系列"资料列表

Mark3	梦幻之星	1987.12.20	6000	[illegible]	4Mb	Master System版互换
MD	梦幻之星2 不归的终点	1989.3.21	8800	[illegible]	6Mb	
MD	梦幻之星2：文字冒险			AVG	/	Mega Modem专用，只有日版
MD	梦幻之星3：时之继承者	1990.4.21	8700	RPG	6Mb	/
GG	梦幻之星 冒险	1992.3.13	3500	AVG	1Mb	只有日版
GG	梦幻之星 外传	1992.10.16	4500	RPG	2Mb	只有日版
MD	梦幻之星4千年纪的终结	1993 12.17	8800	RPG	24Mb	有汉化版
MD	梦幻之星	1994 4 2	4800	RPG	4Mb	初代复刻版
SS	梦幻之星合集	1998.4.2	4800	RPG	1CD	收录一至四代，附带设定资料
DC	梦幻之星在线	2000 12.21	6800	Online RPG	1GD	通称Ver.1
DC	梦幻之星在线Ver 2	2001.6.7	4800	MMORPG RPG	1GD	Ver.1改良版
PC	梦幻之星在线	2001.12.20	6800	Online RPG	1CD	PC版Ver.2
NGC	梦幻之星在线 1章&2章	2002.9.12	6800	MMORPG RPG	1DVD	Modem同捆版9800日元
GBA	梦幻之星合集	2002.11.24		RPG	64Mb	收录一至三代，只有美版
XBOX	梦幻之星在线 1章&2章	2003.1 16	6800	MMORPGRPG	1DVD	Xbox LIVE同捆，有语音交谈功能
PS2	梦幻之星	2003.8.28	2500	RPG	1DVD	初代重制版
NGC	梦幻之星在线 1章&2章Plus	2003 11.27	3980	MMORPG RPG	1DVD	追加二章线下挑战模式
NGC	梦幻之星在线 3章 卡片革命	2003 11.27	6980	MMORPG TAB	1DVD	卡片游戏版《PSO》
PC	梦幻之星在线·蓝色脉冲	2004 7.15	1980	MMORPG RPG	1CD	采用服务器端存档，国服运营中
PS2	梦幻之星2	2005 3.24	2500	RPG	1DVD	二代重制版
PS2	梦幻之星 宇宙	2006年内	6800	MMORPG	1DVD	PC版预定

www.plumbook.cn

文 梵天

编 阿修罗

PS2	
王牌机师A.C.E. 异世纪传说2 Banpresto FromSoftware	ACT
A C E Another Century s Episode 2 2006年3月30日	日版
	6800日元
无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄

或许你还沉浸在《机动战士高达 宇宙世纪群英会》和《皇牌空战 零》的机械世界中，或许你正在期盼《超级机器人大战》最新作的公布。不过只要你是一名"萝卜控"的话，相信你不会错过这款在3月底推出的《异世纪传说2》的！去年年初，由FromeSoftware制作、Banpresto发行的系列前作一经推出就受到了不少机器人爱好者的推崇。本作在保持前作特色的基础上更加入了大量全新要素，令游戏的可玩性再度提升。所以说，走过路过不可错过，大家都应该尝试一下它哦！

系统介绍

基本操作

左摇杆	推动：控制机体方向 拔动：紧急回避动作
右摇杆	改变视角
□	远程武器
△	锁定目标／切换目标
○	近程武器
×	加速冲刺
L1	切换武器
L2	发动连携技(连携槽蓄满时)
R1	机体上升
R2	机体下降
R3	切回背后视角

注意事项

1. 本游戏中地上战和宇宙战的基本操作方法是一样的，不过在宇宙战中应更加积极地使用上升下降以及手动变更视角的功能。

2. 玩家可以使用的不同机体之间，除了上述基本操作方式外，大部分武器以及连续技的操作方式都有所不同，在出王前请单独确认。

3. 部分机体具有变形的能力，变形后的操作方式会与普通型态时有所不同，请在出王前单独确认。

系统菜单

キャンペーン	开始新的战役模式
コンティニュー	接续之前的战役进度
フリーミッション	自由任务模式
对战	双人对战模式
ロード	读取进度

战役模式

以一定流程按顺序完成固定战役的游戏模式，是最主要的游戏模式。

出击	进入下一关
阅览	查看敌我双方登场的机体
事典	查看游戏中各项重要事件
通信ログ	查阅UCE总部发出的邮件
レポート	查阅游戏任务报告
演习	练习模式，分宇宙和地上模式
セーブ	记录进度
オプション	更改游戏设定
メニューに出る	回到主菜单

自由任务模式

随意挑战已经在战役模式中通过的关卡的游戏模式，同样是主要的游戏模式。

出击	进入自由任务
ミッション	选择自由任务
难易度	选择任务难度
セーブ	记录进度
オプション	更改游戏设定
メニューに出る	返回主菜单

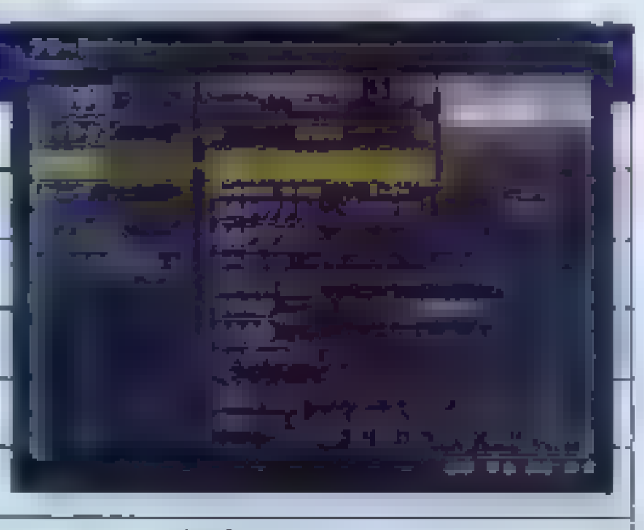
★只有在自由任务模式的出击界面中才能够编入隐藏机体。

出击界面

出击	进入下一关
プレイヤーユニット	选择玩家所使用的机体
僚机ユニット1	设定僚机一
僚机ユニット2	设定僚机二
ユニット强化	强化机体
モジュール	装备游戏中获得的道具

演习任务

在战役模式中没有出现过的演习任务会随着游戏的进行而逐渐增加。演习任务大多为对单机BOSS战，更加强调玩家的实力。以下是各演习任务的介绍。



编号	内容	备注
演习1	对高达GP—01	无
演习2	对龙骑D—1	无
演习3	对ヒメ・ブレン	无
演习4	对W高达ZERO・C	无
演习5	对ビルバイン	无
演习6	艾尔盖姆	无
演习7	对エステバリス（アキト）	本关后エステバリス 炮击P入手
演习8	对レイズナ	无
演习9	对ν高达	无
演习10	对神高达（明镜止水）	无
演习11	对机动战舰三机	无
演习12	对骷髅中队	本关后一条辉专用女武神战机

EX关卡

游戏通关以后，自由模式中会增加三个EX关卡，敌人基本是曾经出现过的BOSS。

编号	内容	备注
EX－1	敌全灭	アルストロメリア、ジョナサン・バロンズゥ加入
EX－2	敌全灭	高达GP—02加入
EX－3	消灭100架敌人，达成后变成尽可能多地杀敌	エステバリス （アカツキ）加入

演习任务

连携技是本作的一个特色。当玩家带着僚机出场作战时，连携槽蓄满后玩家只需要根据提示按下L2键即可发动连携技。任意的玩家机体和僚机都能够发动连携技，不过当队伍中出现特定的机体组合时就会出现特殊连携。（组合中必须有一台机体是玩家所控制的机体。）下面就根据作品的不同为大家列出部分连携技所要求的机体组合。

连携技名称	机体1	机体2	机体3
圣战士 旦拜因			
ツインキャノン	ビルバイン	ズワァース	—
ツインオーラアタック	ダンバイン	ビルバイン	—
苍之流星 雷兹纳			
V—MAXコンビネーション	レイズナー（含强化型或MK－Ⅱ）	ザカール	—
重战机 艾尔盖姆			
ランチャーコンビネーション	エルガイム	ヌーベル・ディザート	—
ランチャーコンビネーションⅡ	エルガイム	アシュラ・テンフル	—

关于机体强化的说明

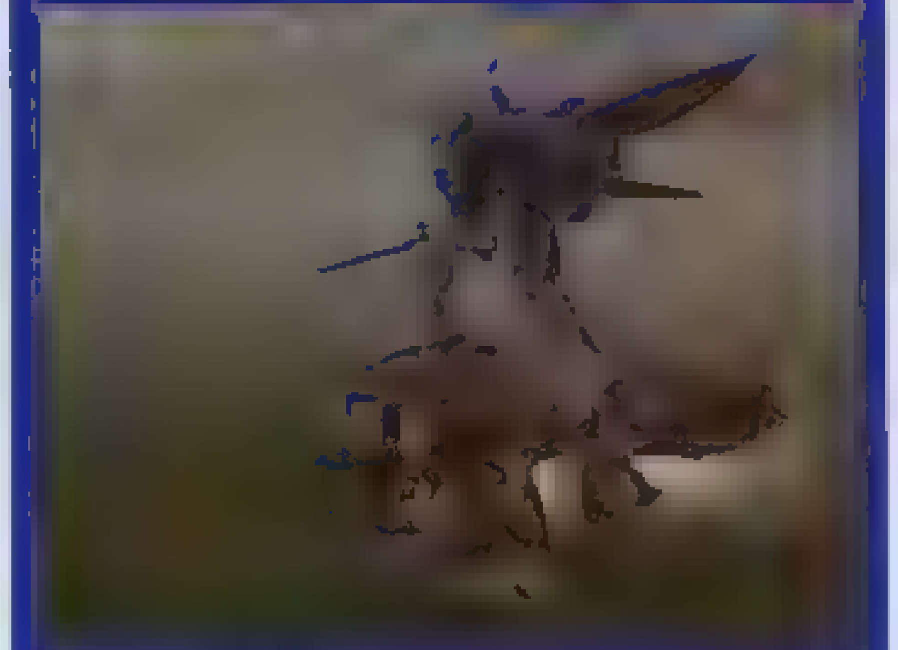
每台机体都分为机体性能、攻击性能和特殊性能3大类强化方向。其中机体性能类关系到机体运动性和防御力，又分为防御性能、冲刺性能、回避性能、推进器性能（冲刺和回避时推进槽的消耗率）和旋回性能（移动时旋回的速度）这5小类。攻击性能这一类关系到机体的攻击力。而特殊性能类最为复杂，它关系到机体能够使用的连续技种类、是否进化为后继机以及机体限制解除等特殊能力。机体性能和攻击性能的6种能力各分为9级，只要有足够的ACE点数就能进行改造。而特殊性能类可改造的级数每个机体各不相同，而且除了ACE点数外还要求该机体的机体[illegible]需要注意[illegible]特殊性能类[illegible]进化[illegible]转[illegible]机体限制解除[illegible]要求[illegible]一周目通关且该机体的机体经验达到100000全满才行。

3DM.SM

©サンライズ ©サンライズ・バンダイビジュアル・バンダイチャンネル ©ジーベック／ナデシコ制作委员会 ©ジーベック／1998 NADESICO 制作委员会 ©创通エージェンシー・サンライズ ©ビックウエスト ©BANPRESTO 2006 ©2006 FromSoftware,inc.

连携技名称	机体1	机体2	机体3
バスターランチャー（フルパワー）	エルガイムMk-Ⅱ	ヌーベル・ディザート	—
ツインバスターランチャー	エルガイムMk-Ⅱ	バッシュ	—
机甲战机 龙骑			
トリプル光子バズーカ炮	ドラグナー1型カスタム	ドラグナー2型カスタム	ドラグナー3型（后期型）
Dフォーメーションアタック	ドラグナー1型（或カスタム）	ドラグナー2型（或カスタム）	ドラグナー3型（或后期型）
1机以上为初期型时			
ツインレーザーソード	ドラグナー1型カスタム	ファルゲン	—
BRAIN POWERED			
チャクラ・コンビネーション	ユウブレン（ネリーブレン）	クインシィ・バロンズゥ	—
チャクラエクステンション	ヒメブレン	ユウブレン	—
ツインフィン	クインシィ・バロンズゥ	ジョナサン・バロンズゥ	—
机动战舰 抚子			
ダブルゲキガンフレア	エステバリス（アキト）	エステバリス（ガイ）	—
2机同时换装成炮战装外的某种装备			
フォーメーションアタック	エステバリス（リョーコ）	エステバリス（ヒカル）	エステバリス（イズミ）
3机同时换装成炮战装外的某种装备			
カスタムフォーメーションアタック	エステバリスC（リョーコ）	エステバリスC（ヒカル）	エステバリスC（イズミ）
炮战フォーメーションアタック	エステバリス（リョーコ）	エステバリス（ヒカル）	エステバリス（イズミ）
3机同时换装成炮战装备			
新机动战记 高达W 无尽的华尔兹			
バスターライフル&フルオープン	ウイングガンダムゼロ	ガンダムヘビーアームズ	非トールギスⅢ
バスターライフル&メガキャノン	ウイングガンダムゼロ	トールギスⅢ	—
バスターコンビネーション	ウイングガンダムゼロ	サンドロック、ナタク、デスサイズ中任意2机	
フルオープンコンビネーション	ガンダムヘビーアームズ	サンドロック、ナタク、デスサイズ中任意2机	
超时空要塞MACROSS 可曾记得爱?			
スカルフォーメーションアタック	VF-1A（辉）或VF-1S（辉）	VF-1A（マックス）	VF-1S（フォッカー）
バルキリーコンビネーション	VF-1A（辉）或VF-1S（辉）	VF-1A（マックス）或VF-1S（フォッカー）	—
A.C.E.原创机			
ガーディアンコンビネーション	バスターアーク	ガンアーク	—

★上表中"—"代表没有特定要求的意思，也就是说可使用任何机体。



战役模式流程

本作的战役模式是按照OP-MISSION的形式来划分章节的，每一个OP（Operation，"行动"一词的缩写）代表一个故事段或章节，每个故事段里有若干不同的MISSION（战斗），每一个OP开始时都有额外加分的限制条件提示，整个OP结束后会对条件达成来进行计算，并增加额外的分数，每个OP中我方战力的受损情况会累计下去，并对接下去的MISSION造成影响。

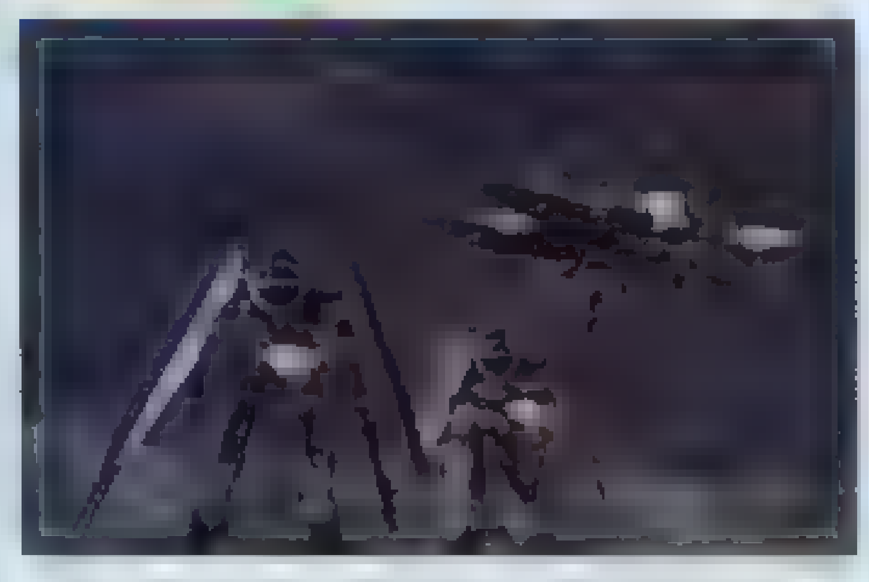
OP01 ガンアーク最终试验

额外加分条件 自机损伤控制

MISSION 01 [illegible]TEST

胜利条件	训练机击破
失败条件	无
秘密条件	自机无伤过关

作战心得 战斗体验关，无难点，根据指示熟悉操作后本关BOSS登场。远距离战斗的话BOSS会使用导弹乱射，但是导弹有攻击空隙，趁机冲过去近身格斗就可以了。注意见好就收，否则BOSS受到一定时间的攻击后会反扑。



MISSION 02 トリントン基地防卫

胜利条件	敌势力击破/GP02击破/ザロムD击破
失败条件	无
秘密条件	ダイン全灭

作战心得 本关的默认僚机之一为高达GP-01。消灭一定数量的扎古后敌方增援ギガノス军的ダイン部队出现。ダイン防御力较高，推荐格斗兵器或导弹攻击。一定时间后高达GP-02出现，注意防御该机的格斗攻击。击落GP-02后，高达GP-02顺利被卡托抢走。（无语中）静待一段时间后不明机体出现，绿色敌人能力较高。消灭一定数量的敌人后，女主角架机自爆……

机体情况 本关结束后高达GP-01（浦木宏）加入

OP02 ガンダム2号机追击

额外加分条件 ギガノス军、吉翁残党机体消灭

MISSION 01 ギガノス军基地攻略

胜利条件	基地全破坏（红色目标）
失败条件	无
秘密条件	150秒内ギガノス军战力全消灭

作战心得 剧情时能看到龙骑小队的华丽战斗，他们也会作为本关僚机出场。本关只要攻击地面的设施即可，但因为基地会派出杂兵，所以还是速战速决好，推荐使用高威力格斗兵器。

机体情况 本关结束后龙骑小队三机加入

MISSION 02 输送部队追击

胜利条件	コムサイⅡ击破
失败条件	コムサイⅡ区域脱出
秘密条件	将GP-02的装甲削减到10%

作战心得 目标全击破后，阿姆罗驾驶灵格斯参战，同时GP-02出现。有阿姆罗在，打GP-02可说是毫无技术含量，只要在近身攻击时注意躲避强制反弹攻击的招术就行。将GP-02的装甲削弱到一定程度后再次出现敌方二机增援，因此之前要保证一定的装甲残余量。推荐高速移动时的射击攻击。

机体情况 本关结束后灵格斯MS型态（阿姆罗）加入

TIPS 开始游戏时如果记忆卡中保留有[illegible]的记录，那么可以直接获得20000点ACE点数。

OP03 ノヴィス・ノア

MISSION 01 リクレイマ排除

胜利条件	敌全灭
失败条件	制限时间超过
秘密条件	将和グインシィ・グランチャー同时出现的グランチャー全灭

作战心得 敌机会使用瞬间移动的招式，切忌胡乱开枪射击，等距离拉近后攻击比较好。首批杂兵消灭后出现增援。消灭一定数量的敌人后，勇的姐姐昆西(伊佐末依衣子)出现。她的机体速度较快，使用连携技能轻松解决战斗。秘密条件中要求击坠的グランチャー距离昆茜较远，将其全灭后昆茜强制撤退。

ノヴァス・ノア损伤控制

机体情况 本关结束后ユウ・ブレン(伊佐末勇)加入

MISSION 02 ブレート回收组织

胜利条件	ヌートリア全破坏/不明
失败条件	机击破
秘密条件	制限时间超过 グランチャー全灭

作战心得 本关杂鱼众多，而且都会瞬间移动，所以要想达成秘密条件要注意准确攻击目标。ヌートリア装甲很厚但不会攻击，近距离使用武器即可。目标全灭后BOSS出现，近乎全屏幕的光线乱舞技比较厉害且具有追踪能力，需及时躲避。

MISSION 03 ヒメ・ブレン援护

胜利条件	敌全灭
失败条件	无
秘密条件	ヌートリア破坏

作战心得 根据提示施展连携技才能阻止敌人的无限出现，之后BOSS乔纳森登场。将其消灭后发生剧情，圣战士系两机乱入。随即敌方BP系机器人和我方开始混战。

机体情况 本关过后ヒメ・ブレン(宇都宫比玛)加入

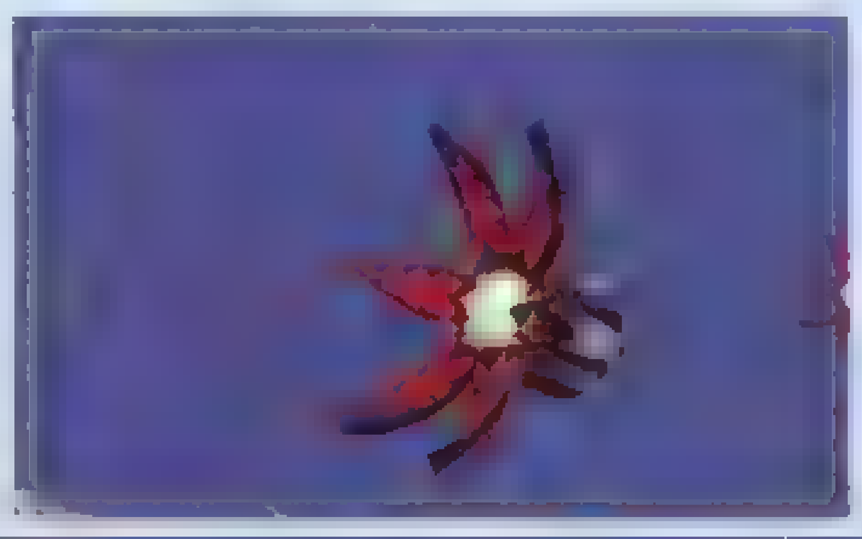
OP04 キンバライド基地攻防战

MISSION 01 郁金香扫讨

阿鲁比昂号损伤控制

胜利条件	消灭10个以上郁金香
失败条件	制限时间超过
秘密条件	消灭全部郁金香

作战心得 本关敌方杂兵众多而且体型小、速度快，容易扰乱锁定，建议手动调整方向。由于郁金香的位置较分散且时限很短，因此及时调整视角寻找目标是非常必要的。



MISSION 02 ガトー追击

胜利条件	敌机20架以上击破/GP-02击破
失败条件	制限时间超过
秘密条件	将GP-02的装甲削减到20%

作战心得 消灭一定数量的敌人后GP-02出现，打法依旧，注意防御GP-02的近距离格斗就可以了。一定时间后，卡托又跑了……

MISSION 03 キンバライド基地攻击

胜利条件	敌全灭/苍鹰击落
失败条件	阿鲁比昂号击落
秘密条件	60秒内击破敌机15架以上，增援的ダウツェン全灭

作战心得 首批敌人消灭后，基加诺斯的苍鹰マイヨ带领三小强出现。苍鹰的僚机很好解决，只要注意回避マイヨ近身的连击就可以了。

OP05 军事卫星ガーディアン

MISSION 01 军事卫星调查

额外加分条件 短时间作战

胜利条件	军事卫星全破坏/敌舰击破
失败条件	无
秘密条件	敌舰搭载的ドラッツェ和ゲルググM全消灭

作战心得 三个军事卫星击破后，吉翁部队出现。敌军主舰皮厚但不具备攻击能力，建议随时消灭敌方难缠的MS。

MISSION 02 阿鲁比昂号防卫战

胜利条件	敌舰全灭/西玛击破
失败条件	阿鲁比昂号被击落
秘密条件	フンボルト击破，阿鲁比昂号无伤过关

作战心得 敌军主舰会攻击我方，注意绕到背后攻击才安全，击落主舰后会立即出现几架MS，此时要马上回避。红色目标消灭后，出现小队增援，之后西玛大人出现，她的射击速度很快，我方可以使用高速移动加射击的方法——流弹总会击中她的。

OP06 コンペイトウ观舰式

MISSION 01 防卫线突破阻止

额外加分条件 控制敌机突破防卫线

胜利条件	目标敌人击破
失败条件	5机ゲルググM以上脱出领域
秘密条件	没有任何ゲルググM脱离领域

作战心得 红色目标全灭后，苍鹰小队再次出现，回避和攻击能力比之前提高许多。消灭苍鹰小队后，0083最经典的一幕再现，GP-02核弹发射，所罗门的噩梦回归。

MISSION 02 GP-02追击

胜利条件	GP-02击落
失败条件	无
秘密条件	消灭全部扎古Ⅱ

作战心得 本关击破GP-02较困难，因为卡托的近身攻击相当具有威胁性。进入宇宙废墟堆后会出现敌方增援，此时应该速战速决，否则拖时间的话只会有越来越多的敌兵。(如果要完成秘密条件的话就要将敌兵全灭。)

机体情况 本关过后GP-01脱离编队

OP07 ラビアンローズ

MISSION 01 袭击部队排除

短时间作战

胜利条件	敌全灭
失败条件	制限时间超过
秘密条件	240秒内敌全灭

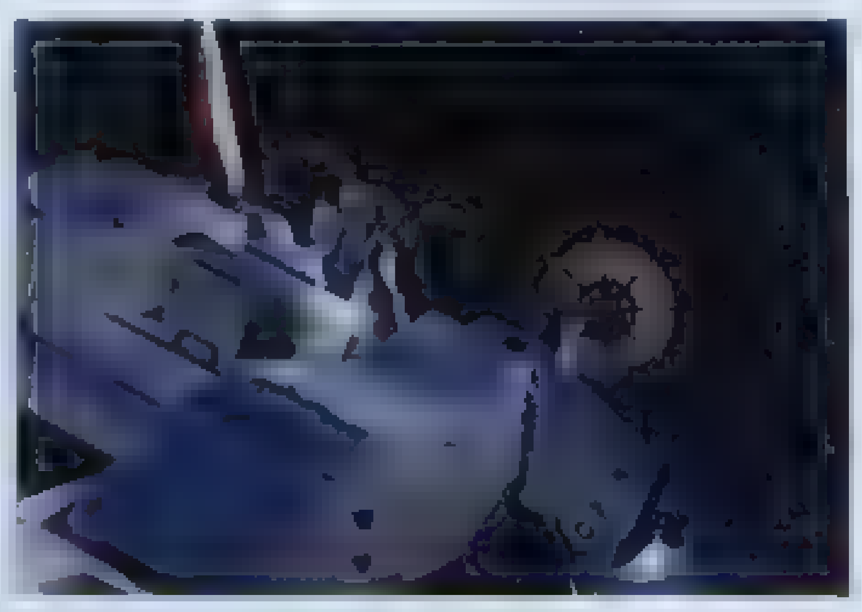
作战心得 本关W高达五小强中的二人登场。除了让人头晕的海量敌人外毫无难度，所有敌人都可秒杀，只要注意不超过时间就行。

机体情况 本关结束后GP-回归01、GP-03 MS型态(浦木宏)、死神高达、重武装高达、沙漠高达5机入手

MISSION 02 阿鲁比昂号出航护卫

胜利条件	阿鲁比昂号空域脱出
失败条件	制限时间超过
秘密条件	180秒内阿鲁比昂号脱离空域

作战心得 本关优先排除红色目标，这样阿鲁比昂号才能顺利前进。



OP08 阻止限界点强袭

MISSION 01 MA排除

短时间作战

胜利条件	敌全灭/ノイエ・ジール击破
失败条件	无
秘密条件	ノイエ・ジール的装甲削减到50%以下

作战心得 消灭首批杂鱼后，卡托驾驶ノイエ・ジール出现。对于该机体我方光线武器几乎无效，而且由于体型悬殊加上其近身的扩散粒子炮威力极大，切勿使用格斗武器。敌人的攻击范围很广，本关要小心回避再攻击，打掉一半以上的HP后本关结束。

MISSION 02 天幕系统防卫

胜利条件	敌全灭/ノイエ・ジール击破
失败条件	无
秘密条件	ノイエ・ジール装甲削减到25%以下

作战心得 开始时杂鱼众多，建议在高速移动中解决敌人，同时注意保持一定的装甲值，不然后期会被秒杀。西玛的对话结束后卡托出现，如果这关使用了GP-03，那就和所罗门的噩梦好好对决一下吧。

机体情况 本关过后GP-01再次脱离编队

DMSM book.cn

TIPS 僚机熟练度是以机师为基准进行计算的，同一机师驾驶的不同机体其僚机熟练度是一样的。

MISSION 02 MA排除战 II

胜利条件	ノイエ・ジール击破
失败条件	无
秘密条件	玩家所用机体的装甲残留量在80%以上

作战心得 本关是完完全全和卡托的一对一战斗。开始后ノイエ・ジール只有一半装甲，但这时卡托的能力是非常强的，尽量不要使用近身战。战斗到一定程度后GP-03出现，剧情后谜之兵器袭来，殖民卫星降落地球。

机体情况 本关过后GP-01回归，GP-03脱离编队

OP09 ギガノス月面帝国

MISSION 01 マストライバー击破

胜利条件	限定时间内护卫苍鹰
失败条件	限定时间内苍鹰被击落
秘密条件	ギガノス基地全破坏

ギガノス军机体消灭

作战心得 开始后苍鹰的装甲剩余30%，但是还能撑一段时间。本关杂兵众多目移动速度很快，推荐高速度的移动射击和实弹系的导弹攻击。

机体情况 本关过后W高达ZERO・C(希罗)加入

MISSION 02 大气圈降下

胜利条件	敌全灭
失败条件	无
秘密条件	120秒内クラビウス破坏，ギガノス全军击退

作战心得 本关杂鱼众多，随便打打储蓄一下连携槽便可。进入大气圈后出现三个红色目标，此时机体装甲数值开始慢慢减少，所以快速接近后用格斗战解决目标才是主要的。将目标清除后张五飞出现。他的攻击能力一般，但是ナタク的皮很厚，建议使用合体攻击，否则耗下去我方机体会因为大气圈的热摩擦而提早自爆。

OP10 新造战舰抚子号出击阻止

MISSION 01 木星蜥蜴讨伐

胜利条件	敌全灭
失败条件	制限时间超过
秘密条件	80秒内消灭7个以上的郁金香

短时间作战

作战心得 本关空中和海里都是敌人，出发之前要选择水中移动性能较好的机体。由于敌人防御力较高，推荐使用实弹攻击。优先消灭红色标记的郁金香，两批目标消灭后任务切换为敌方机体全灭。

MISSION 02 敌部队迎击

胜利条件	敌方战斗力减到10%
失败条件	制限时间超过
秘密条件	180秒内将敌方战力削减一半，增援的ナムワン全灭

作战心得 本关海量敌人，多加利用导弹的多目标锁定。期间座间翔加入，要保护圣战士不被干掉。敌人消灭后出现BOSS两枚。

机体情况 本关结束后圣战士2机加入

MISSION 03 抚子号出击阻止

胜利条件	一定时间经过/抚子号击落
失败条件	抚子号制定空域脱出
秘密条件	在明人和凯出现之后45秒内令其撤退

作战心得 本关开始后不久出现敌兵，消灭一定数量的敌人后改为攻击抚子号。由于抚子号有重力场防御，想快点结束就使用远程武器的乱射吧(不推荐使用WING ZERO，虽然攻击力强但是填弹速度非常非常慢……)。抚子号装甲减到一半时天河明人和大豪寺凯作为BOSS出现，消灭二机后バスターアーク又来了……

机体情况 本关结束后后エステバリス(大豪寺凯)加入

OP11 ギガノス秘密工场袭击

MISSION 01 电力设施破坏

胜利条件	对空设施12处以上破坏
失败条件	制限时间超过
秘密条件	破坏全部对空设施，グン・ジュム队全灭

短时间作战

作战心得 本关不可选择僚机。本关内红色目标是敌人的格纳库，隔段时间就会派出新敌人，而要毁掉的目标在地图上以蓝色方块表示，只要看到地上有大片浅蓝色的玻璃状物体就可以进行攻击了。当出现红色警告字样时要注意无限机动炮的攻击，此时应该利用地形躲进沟里，当然擦地飞行也可以。目标消灭后ギガノス四天王出现，能力一般。

MISSION 02 无限机动炮破坏

胜利条件	无限机动炮破坏
失败条件	无
秘密条件	全部ランチゲート破坏，グン・ジュム队全灭

作战心得 本关不可选择僚机。无限机动炮位于地图右方边缘，飞向空中可直接看到。前进接近目标后有剧情发生，多蒙帮我们毁掉了无限机动炮。剧情后任务改成击落ギルガザム，初始位置和BOSS离得很近，要迅速躲过它的大刀攻王。

机体情况 本关结束后龙骑D 1脱离编队

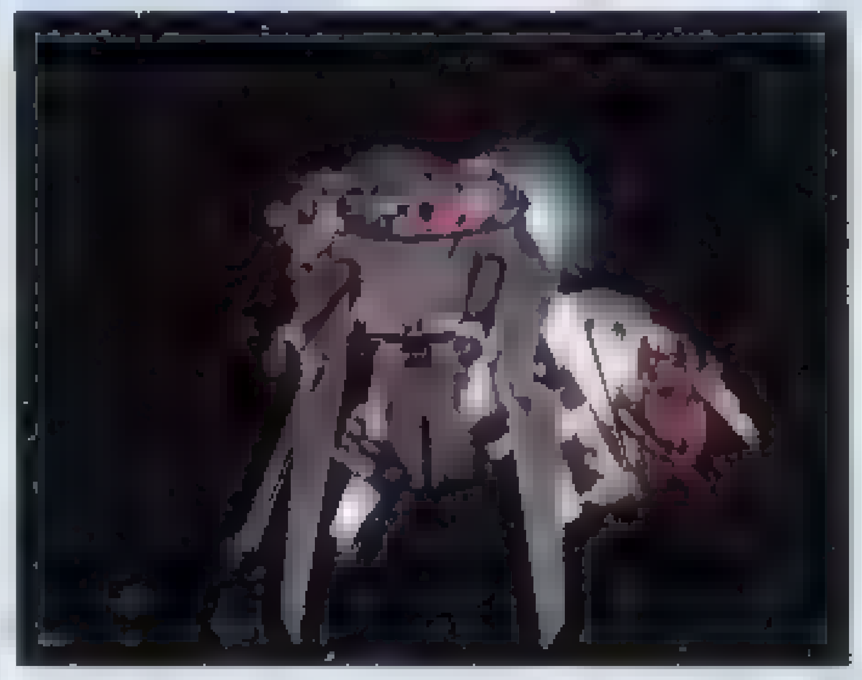
OP12 ギガノス宇宙要塞

MISSION 01 友军舰队合流支援

胜利条件	四艘以上的友军军舰脱离空域
失败条件	三艘以上的友军军舰被击落
秘密条件	消灭全部浮游炮台

友军损伤控制

机体情况 本关结束后龙骑D-1回归



作战心得 优先消灭红色目标的炮台，同时注意消灭盘旋在我军舰队附近的吉翁残党。友军舰队脱离区域后任务成为消灭剩下的杂兵，之后若叶健作为BOSS出现，击落他后还会出现大量敌人。

MISSION 02 别动舰队全灭

胜利条件	击落11艘以上的敌舰
失败条件	5艘以上的敌舰脱离空域
秘密条件	宇宙高速战舰全灭

作战心得 敌军军舰移动速度很快，快速击破才是首选。敌舰消灭后出现木星蜥蜴的大量杂兵，随后赶到的抚子号用主炮消灭了敌人。

机体情况 本关过后机动战舰系的4机加入

MISSION 03 防卫网突破

胜利条件	友军舰队脱出空域
失败条件	友军舰队全灭
秘密条件	100秒内击落30架以上的ギガノス军敌机

作战心得 继续大混战。优先消灭红色目标，也要注意随时消除周围的其他敌方机体。敌全灭后西玛大人出现，和之前的战斗一样，小心她的射击便可。

MISSION 04 要塞内部侵入

胜利条件	控制系统破坏
失败条件	制限时间超过
秘密条件	侵入要塞东部机库，将全部敌机破坏

作战心得 本关无僚机参战。先将区域内黄色的闸门打破，闸门打开时是无法攻击的，并且会释放出敌机。区域内的闸门全部破坏后，前进的通路才会打开，跟着红色箭头前进就可。几个区域清理完毕后进入控制系统的中枢，此时最好先打掉墙上的炮台，之后全力对付BOSS就可以了。

机体情况 过关后苍鹰和スターク・ダイン加入

OP13 所属不明势力调查

MISSION 01 不明部队迎击

胜利条件	敌全灭
失败条件	受护卫机体被击落
秘密条件	在不误射艾尔盖姆的前提下完成任务

不明机体损伤控制

机体情况 本关结束后重战机系二架机体加入

作战心得 本关的敌人好对付但是移动速度相当快，要避免被敌机包围。对话结束后重战机艾尔盖姆出现。要注意此时艾尔盖姆也能被锁定以及命中，所以不要看到目标就射击，一定要靠近确认再打，否则这卡很快就变成炮灰了。

TIPS 游戏中玩家可以自由更改难度，且本作中难度的变化对于[illegible]并没有影响，动作游戏苦手者可利用低难度来进行游戏

OP14 新造战斗艇夺回作战

MISSION 01 水中艇进攻阻止

胜利条件	シェルストローム破坏
失败条件	无
秘密条件	シェルストローム全部位破坏

[illegible] 敌舰SD－04消灭

作战心得 敌舰移动速度很快且很多杂兵前来骚扰，不要理会杂兵只要在地图最下方等着目标出现就可以了。

MISSION 02 潜水战斗艇破坏

作战心得 本关推荐使用武器强劲的机体，如WING ZERO。开始击毁几艘敌舰就行，剧情后主要目标シェルストローム出现，而且有防护罩保护无法靠近，这时就用射击武器吧。目标消除后出现新敌人，全灭后バスターアーク出现。（又来了……）

OP15 UCE防空基地攻防战

MISSION 01 防空基地制压作战

胜利条件	基地破坏率50％
失败条件	制限时间超过
秘密条件	将バスターアーク的装甲削减到50％以下

[illegible] 防空基地破坏率

作战心得 本关敌机较多，如果时间不够的话还是专门对付主要目标吧。柱状设施分成几个部分，主体防御力很高，建议先将周围的三角物体毁掉。一定时间后バスターアーク再次出现，打不过就逃吧。设施全破坏或时间经过后本关结束。

MISSION 02 防空基地设施制压作战II

胜利条件	主炮破坏
失败条件	无
秘密条件	破坏主炮前，将防空基地100％破坏

作战心得 和前面一关一样，可以把设施的各个部分打坏。主炮位于设施的顶端，不想和敌兵耗时间的话直接冲到顶部完成任务就行了。主炮全灭后任务变为将ザロムD消灭。

OP16 新型兵器ナナフシ

MISSION 01 ドレイク军舰队迎击

胜利条件	敌舰全击落
失败条件	阿鲁比昂号击落
秘密条件	阿鲁比昂的装甲残留95％以上

[illegible] 阿鲁比昂损伤控制

作战心得 敌舰有防护罩，需要等我方主舰主炮发射后才能将防护罩消除。敌舰防护罩未消除时抓紧时间消灭周围的杂兵。敌舰全灭后进入BOSS战，两个BOSS的攻防系数都很高，利用刚才的积蓄来几下华丽的合体攻击吧。

MISSION 02 ナナフシ接近

胜利条件	工业设施全破坏
失败条件	阿鲁比昂号击落
秘密条件	不被ナナフシ击中的前提下，180秒内将设施全部破坏

作战心得 本关的设施基本处于地图的边缘地带。飞在空中的话会遭到敌方黑洞炮的攻击，只有低空飞行前进才能避免被击中。

MISSION 03 ナナフシ破坏

胜利条件	ナナフシ破坏
失败条件	阿鲁比昂号击沉
秘密条件	不被ナナフシ击中的前提下，90秒内破坏ナナフシ

作战心得 目标在地图上方的中心边缘，接近目标后骷髅中队出现，主炮破坏后进入BOSS战。

机体情况 本关过后天河明人离开，VF－1A、VF－1S加入

OP17 [illegible]防卫战

MISSION 01 大型导弹迎击

胜利条件	导弹破坏
失败条件	5枚以上导弹空域脱出
秘密条件	破坏全部导弹

[illegible] 抚子号损伤控制

作战心得 本关开始时大量杂兵出现，同时导弹会以2到3枚的数量一群群出现在地图下方底线处。由于导弹防御力较低，使用多项锁定的实弹武器就可。但是导弹移动速度很快，需要派出机动性高的机体迎战才行。导弹全灭后黑骑士出现，进入BOSS战。

MISSION 02 郁金香排除

胜利条件	郁金香全灭
失败条件	制限时间超过
秘密条件	击落20架以上的アーミー・グランチャー

作战心得 本关必须消灭的目标很多，关键要找对方向。大部分郁金香集中在地图中央，另有几个目标在边缘的岛屿上，要是没找到就飞到空中四处看一下吧。郁金香全消除后进入BOSS战，敌人很强而且有防护罩保护，切勿使用格斗攻击，否则的话，哼哼……蓝色机体被打到一定程度的时候发生剧情，明人和他一起消失在重力场中。

机体情况 本关结束后机动战舰系全部机体脱离编队

MISSION 03 抚子号护卫

胜利条件	抚子号空域脱出
失败条件	抚子号被击落
秘密条件	デビルエステバリス全灭

作战心得 敌人的移动攻击能力越来越强，注意不要离抚子号太远，否则母舰很容易被敌兵围攻。前进路上会看到红色标记的木星蜥蜴战舰，此时要快速消灭这些拦路者，否则抚子号挨几下就完了。抚子号脱离战斗区域后出现新型敌人，强度再次上升，耐心点慢慢打吧。

机体情况 本关后VF－1A、VF－1S脱离编队

OP18 ネルガルド[illegible]攻防战

MISSION 01 ポセイダル军讨伐

胜利条件	敌舰全灭
失败条件	制限时间超过
秘密条件	100秒内消灭全部スラッシュ

额外加分条件 敌舰击沉数

作战心得 本关敌兵众多，考虑到时间问题还是不要和敌兵纠缠、直接去攻击主舰较好。同时，不要对着敌方主舰正面冲过去，否则挨几下主炮的攻击也不是闹着玩的。（注意要留下半分钟的时间）首批主舰全灭后出现母舰レイ，击落该舰后敌方BOSS阿修罗（アシュラ・テンプル）出现，其能力比较渣，来个华丽的合体技送他上天吧。

机体情况 本关结束后机动战舰系各机体归队

MISSION 02 袭击势力排除

胜利条件	敌全灭
失败条件	无
秘密条件	ダイマジン和ダイテツジン的装甲削减至5％

作战心得 这关是到目前为止敌人最多的一话，只见满屏幕的飞弹乱射。由于没什么条件限制，只要耐心消灭敌人并在混战中保存一定量的装甲值就行了。一定时间后发生剧情，本关也就结束了。

机体情况 本关过后天河明人离开。笔者打完这关后入手ν高达

OP19 和平交涉

MISSION 01 周边护卫

胜利条件	敌全灭
失败条件	无
秘密条件	除了第一击之外，躲过所有的ボソン炮击

[illegible] 抚子号损伤控制

作战心得 首批敌机消灭后任务变为消灭全部木连战舰，没有什么难度。

TIPS 选择机体强化中的特殊强化以后可以令机体追加新的连击以及进化，需要注意的是进化是不可逆的，所以必须考虑清楚再进行。

MISSION 02 木连舰队追击

胜利条件	敌舰击落
失败条件	五艘以上的敌舰脱离空域
秘密条件	ヤンマ全灭

作战心得 敌舰数量较多，不要和其他的敌方机体纠缠。攻击敌舰时最好打舰尾，似乎冲过去撞到也会减少装甲值的。消灭敌方舰队后进入BOSS战。

MISSION 03 抚子号支援

胜利条件	抚子号到达遗迹上空
失败条件	抚子号被击落
秘密条件	击落50架以上的バッタ

作战心得 一路上不要离抚子号太远，否则等被杂鱼包围的时候再回去救驾就迟了。杂兵很多但基本一击死。抚子号前进途中会遇到木连的军舰及空中炮台，看到后就马上去消灭，不然对着抚子号猛攻可不是闹着玩的。遗迹到达后任务变成回收护航。

机体情况 本关结束后天河明人归队

MISSION 03 不明势力调查

胜利条件	护卫对象机援护
失败条件	护卫对象机击落
秘密条件	不误射护卫对象的前提下消灭全部ディマーザュ

作战心得 本关敌人相当强大，其移动性和射击能力令人发指，消灭一定敌人后有对话，之后英二的座机苍之流星雷兹纳出现。和前面重战机那关相同，我方锁定会将英二判断成敌人，同时该机的体积小到可怜而且与敌方机体长得一样，惟一的区别就是英二使用的雷兹纳不会飞，更不会攻击我方。(雷兹纳能挨敌人很多枪，但是最多挨我方两枪就爆了)消灭这批敌人后出现新型的变形机体，混战结束后进入BOSS战。

机体情况 本关结束后勇和比玛离队

OP20 新造战舰マクロス进宙式

MISSION 01 接近舰队迎击

胜利条件	敌舰击破
失败条件	制限时间超过
秘密条件	敌战舰的搭载机全灭

额外加分条件 マクロス损伤控制

作战心得 以消灭目标战舰为主，不然时间不够。敌舰消灭后BOSSバスターアーク第N次出现，将其装甲削减到一定程度后本关结束。

机体情况 本关结束后VF－1A、VF－1S加入

MISSION 02 マクロス防卫战

胜利条件	敌全灭
失败条件	マクロス被击落
秘密条件	击落10架以上的重攻击机

作战心得 本关在マクロス周围出现大量敌人，注意我方开火打到マクロス也会减装甲值，此外在地面上也有不少敌人会攻击主舰。首批敌人消灭后出现增援，一定时间后マクロス起飞。

机体情况 本关后骷髅中队2机加入

OP21 ゼントラーディ迎击

MISSION 01 攻击机进攻阻止

胜利条件	敌全灭
失败条件	七驾以上重攻击机脱离空域
秘密条件	消灭全部重攻击机

额外加分条件 マクロス损伤控制

作战心得 全灭红色目标就可过关，重攻击机的速度很快，需要派出机动性和火力兼备的机体迎战。

MISSION 02 侵入部队排除

胜利条件	敌全灭
失败条件	マクロス内部破坏率达到100%
秘密条件	マクロス内部破坏率控制在20%以内

作战心得 本关战斗在マクロス内部进行，建议使用攻击范围不广的小型机体(推荐使用圣战士)。敌机爆炸、我方弹药击中建筑物都会在内部造成破坏值，所以攻击的时候要小心谨慎。两批敌人消灭后本关结束。

MISSION 03 マクロス防卫

胜利条件	トランスフォーメーション完成
失败条件	マクロス被击落
秘密条件	敌舰八艘以上击沉

作战心得 开始时敌兵数量不算多，一定时间后出现敌方战舰增援并会撞向我方主舰，这时要及时解决。支撑到マクロス主炮发射本关也算结束了。

机体情况 本关后凯、一条辉、福卡离队

MISSION 04 制宙权确保

胜利条件	敌击破
失败条件	制限时间超过
秘密条件	ヌージャデル・ガー和グラージ70架以上击破

作战心得 壮烈的宇宙场景关。制限时间内击破首批敌人会出现敌方增援，一定时间后敌方ACE米莉亚出现，任务变更。本关的异星敌人皮厚且运动性相当高，如果强化平衡的话还是用原创的机体较好，高达系的机体综合速度都不够快。

OP22 オペレーション・ライトニング

MISSION 01 死鬼队排除

胜利条件	死鬼队全灭
失败条件	无
秘密条件	消灭全部的死鬼队

额外加分条件 ターミーネーターポリス扫除

作战心得 消灭一些杂兵后，死鬼队的几个大哥出现，这些机体装甲很厚且运动能力均高，小心解决是前提，不过本关有多蒙助阵。消灭一定量的敌机后，恶魔高达出现，这时只要去消灭地上的几个高达头就可以了。

机体情况 本关后神高达、雷兹纳加入

MISSION 02 レジスタンス支援

胜利条件	敌全灭
失败条件	护卫对象全损坏
秘密条件	ターミーネーターポリス三架以上击落

作战心得 又是一场建筑物保护战，派小型机体出场较好(不推荐使用"灵光之翼"系，因为机体虽小但破坏力惊人)。把敌人引到建筑物的上空再攻击，这样才不会对建筑物造成损伤。一定时间后托鲁吉斯Ⅲ出现，任务变为グラドス军基地全破坏，基地由红点表示。基地破坏后进入BOSS战，BOSS虽防御力高，但是托鲁吉斯Ⅲ的重炮也不是吃素的。

机体情况 本关后托鲁吉斯Ⅲ加入

MISSION 03 グラドスタワー制压

胜利条件	敌全灭/ザ・カール击破
失败条件	制限时间超过
秘密条件	连续chain240秒以上

作战心得 继续和死鬼队战斗……首批敌人消灭后进入BOSS战，对手都是一些能力接近瞬移的机体，不过有了之前的无数场战斗，对付这样的也不是什么问题。

机体情况 本关过后GP-03加入，艾尔盖姆、アモンデール・スタック离队

OP22 オペレーション・ライトニング

MISSION 01 机动舰队掩护

胜利条件	友军舰空域脱出
失败条件	三艘以上的友军舰被击沉
秘密条件	全友军舰队脱出

作战心得 本关就老老实实地在友军舰队周围当护卫吧，不然按照友军舰队的移动速度外加敌兵的数量，击沉一两艘我方战舰根本没什么问题。等友军舰队以龟速脱离战斗区域并消灭全部残党后，バスターアーク出现。

机体情况 本关过后重战机系五架机体加入

额外加分条件 友军损伤控制

MISSION 02 舰队战支援

胜利条件	敌舰击沉
失败条件	制限时间超过
秘密条件	120秒内スラッシュ12只以上击落

作战心得 无视杂兵全力消灭敌舰即可，一定时间后发生剧情，敌方主舰加BOSS出现，先干掉BOSS再杀去打主舰，敌军主舰的装甲非常厚，蓄力后再攻击的效果较好。

TIPS 除了剧情固定加入的机体外，本作中还有通过机体强化、完成一定秘密条件等多种取得隐藏机体的手段，同一机体也可能有不同的取得方法。

MISSION 03 恶魔高达击落

胜利条件	恶魔高达击落
失败条件	无
秘密条件	明镜止水状态下击落恶魔高达

作战心得 本关敌人只有一个，但是地上的高达头有好几个，要是有信心的话派多豪出战也是很好的。为了得到高评价，先将周围的高达头消灭再对本体攻击，击破后能看到石破天惊拳的演出。

机体情况 本关后骷髅中队3机加入

OP24 防空卫星制压作战

MISSION 01 卫星内部侵入

主炮出力削减

胜利条件	卫星主炮出力减到50%以下
失败条件	制限时间超过
秘密条件	全コンデンサ破坏

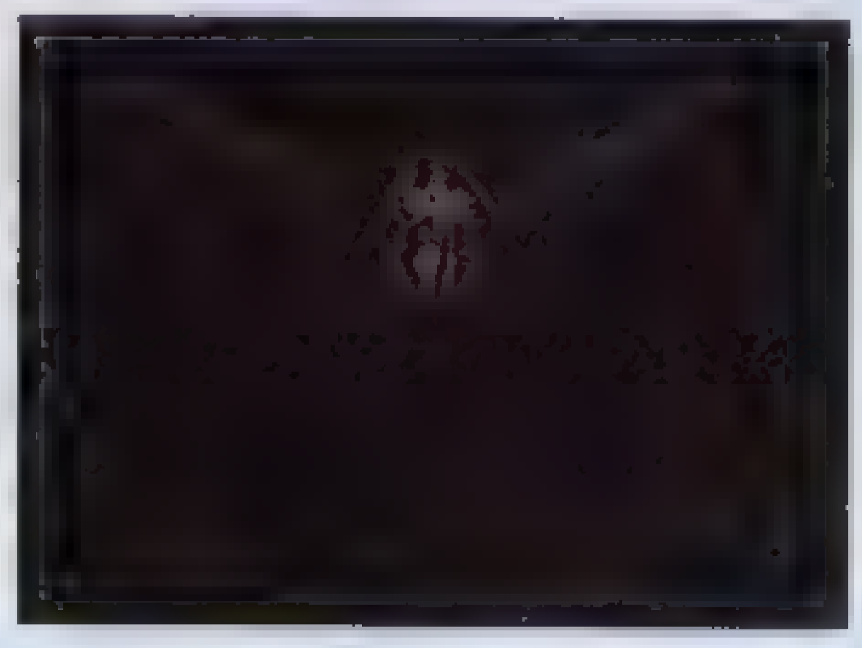
作战心得 卫星内部的通道相对狭窄，用圣战士足够了。进入区域后先将不停派出敌机的闸门击毁，接着再进入通路寻找目标。任务完成后会有提示，这时可以继续攻击多拿些分数。如果真的迷路了，就看墙上的区域标志吧。

MISSION 02 ライネン势力全灭

胜利条件	敌全灭
失败条件	无
秘密条件	玩家装甲残留75%以上

作战心得 开始只有一些实力较弱的敌兵，消灭一定数量的敌人后バスターアーク与フェザーアーク出现，将剩余敌人全灭后过关。フェザーアーク的能力比バスターアーク更强，我们的方针是：打一枪换一个地方。

机体情况 本关后勇、比玛归队



OP25 オルファン浮上

MISSION 01 ブル・ベガー特攻阻止

我军损伤控制

胜利条件	敌舰击沉
失败条件	我方主舰击沉
秘密条件	ブル・ベガー全灭

作战心得 开始有不少敌人围攻我方主舰，一段时间后敌方自杀性“肉弹”舰队出现并快速撞向我方。全灭敌人后バスターアーク出现，将它的装甲减到一定程度后撤退。该机撤退后出现敌人增援，圣战士系的BOSS巨大化出场，大的虽然装甲厚但是没有普通的速度快，解决掉不是难题。

MISSION 02 ゲア・ガリング攻击

胜利条件	ゲア・ガリング击落
失败条件	我方主舰击沉
秘密条件	180秒内将ゲア・ガリング击落

作战心得 保护主舰的战斗，优先消灭不断出现的敌兵。ゲア・ガリング有防护罩，等我方主舰将其打破后再伺机进攻。敌舰击落后黑骑士和乔纳森出现，后者的攻击能力近乎全屏，至于怎么躲……其实偶也不知道……

MISSION 03 ノヴィス・ノア进军掩护

胜利条件	ノヴィス・ノア脱出领域
失败条件	ノヴィス・ノア击沉
秘密条件	250秒内方舟脱出

作战心得 主舰防卫战继续……敌人是大量圣战士系的甲克虫和BP系的快速飞虫，不要离方舟太远，并及时消灭敌舰。方舟脱出后，消灭剩余杂兵及クインシイ・バロンズゥ。

MISSION 04 バロン・ズゥ击破

胜利条件	バロン・ズゥ击破
失败条件	无
秘密条件	30秒内将巴隆机攻击到一定程度使之巨大化

作战心得 本关是前一关的中篇，进入另一空间进行BOSS战，将其打到一定程度后又巨大化了……

机体情况 本关结束后勇、比玛离队

MISSION 05 ドレイク军全灭

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方主舰击沉
秘密条件	50架以上敌机击落

作战心得 阵容豪华的一关，我方主舰全部出场。和前面一样，优先消灭攻击主舰的敌人。首批敌人全灭后敌方母舰出现，等抚子号击破敌舰的防护罩再开始攻击。敌舰击落后进入BOSS战及敌方残党消除战。

机体情况 本关后勇、比玛归队，オウカオー入手可能

OP26 メルトランディ迎击

MISSION 01 メルトランディ迎击

マクロス损伤控制

胜利条件	敌消灭
失败条件	マクロス击沉
秘密条件	ビケット舰全灭

作战心得 到这里开始敌方的火力已经非常猛了，优先消灭敌方战舰，一定时间后米莉亚出现，可以看到马克斯和她的夫妻大战。将米莉亚击破后音乐响起，敌方开始和平交涉，本关顺利结束。

OP27 バスターアーク

MISSION 01 バスターアーク战

短时间作战

胜利条件	バスターアーク击破
失败条件	无
秘密条件	过关后玩家装甲残留80%以上

作战心得 和バスターアーク的最终战，新仇旧恨统统解决。没什么限制条件，慢慢解决对方就可以了。

机体情况 本关结束后バスターアーク加入，凯、クァドラン・ロー加入

OP27 地球圈防卫战（最终章）

MISSION 01 ボドル舰队迎击战

额外加分条件 敌消灭数量

胜利条件	敌全灭
失败条件	无
秘密条件	敌舰15艘以上击破

作战心得 海量的敌人，一定时间后张五飞赶来支援，消灭一定数量的敌人后自动过关。

机体情况 本关后张五飞加入

MISSION 02 ボドル舰队迎击战II

胜利条件	敌全灭
失败条件	无
秘密条件	玩家所用机体装甲残留80%以上

MISSION 03 ボドル舰队迎击战III

胜利条件	敌全灭
失败条件	无
秘密条件	空战船和重攻击机30架以上击破

MISSION 04 ボドルザー击破

胜利条件	ボドルザー击破
失败条件	无
秘密条件	60秒内ヌージャデル・ガー15架以上击落

作战心得 本游戏的最后一章，纯乱舞系的战斗，敌舰和敌兵海量出现（反正也打不完不如保存实力）。一定时间后歌声响起，敌人行动能力直线下降，之后天顶星舰队支援我方。消灭一定敌人后原创机体发动合体技攻入敌方母舰内，顺着通路前进到目标后，剧情演武，本游戏也就真正结束了。（在开始播放STAFF的时候玩家可以继续控制机体移动以及战斗。这期间玩家的表现会关系到最后的一小段对话。）

通关要素

游戏一周目后会留下通关存档，各项能力保存，机体限制解除（机体经验值到一定程度以上后则该机体的普通武器使用回数变成无限，防御能力以及部分攻击的次数限制依然保留），同时自由任务模式内会追加EX关卡，设定内的音乐鉴赏模式，另外根据秘密条件和总体任务的完成情况追加隐藏机体。读取通关存档继续战役模式的话，将从OP1-MISSION1开始二周目。

&3DM-SM

TIPS 通关放STAFF时玩家依然可以控制机体行动，根据玩家此时的成绩，结局时的对话会发生一定变化。

攻略透解

十年前，《古墓丽影》给众多玩家留下了深刻的印象，但其后推出的大部分续作都不尽人意，以至于《古墓丽影》这个名字渐渐被人们淡忘。十年后，Eidos总算向众多老玩家交出了《古墓丽影：传奇》这一张让人满意的答卷。游戏的画面、配乐都十分出色，劳拉的动作比以往更多样、更流畅。游戏把玩家带到世界各地的遗迹当中，充满异国情调的场景给人以身临其境的感觉，这不仅是这款游戏最让笔者感动的地方，也是本作回归本源的最佳证明。本作的游戏流程虽短，却让人回味无穷。对于笔者来说，本作才是名副其实的《古墓丽影》续作。

文 编

古墓丽影：传奇	Eidos	AVG
多机种 Tomb Raider Legend	2006年4月11日	欧版
对应平台 PS2 XBOX Xbox 360		推荐玩家年龄 13岁以上

PS2版本操作

其他版本操作

XBOX按键	XB360按键	功能
A	A	跳跃
B	B	蹲下/打滚
X	X	绳索
Y	Y	行动/攻击场景内目标
LT	LT	锁定目标
RT	RT	射击
白键	LB	调正视点
黑键	RB	扔手雷/照明弹

XBOX按键	XB360按键	功能
十字键上	十字键上	使用急救包
十字键下	十字键下	切换武器
十字键左	十字键左	电筒
十字键右	十字键右	使用望远镜
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	移动视角
右摇杆键	右摇杆键	第一人称射击模式
START	START	暂停游戏
BACK	BACK	PDA

注：本攻略以PS2版本为准，文中出现的一切按键说明亦以PS2版本为准。若各位选择的是其他本版的游戏，请以PS2版本的操作作参考。

装备与界面

武器

该处显示的是当前使用的武器、武器残弹量与手雷数目。除了双手枪与四颗手雷外，玩家只能携带一种主武器。主武器有突击步枪、SMG轻机枪、霰弹枪与榴弹炮四种，其中突击步枪在游戏中最常见，也最为实用。

急救包

顾名思义急救包就是补充生命值的道具，游戏中的急救包只能从敌人手中获得，携带上限为三。玩家所携带的急救包数目也会显示在画面左下方的面板中。因为游戏中急救包的掉落几率很高，所以玩家大可以放心地使用。

电筒

起照明作用的装备，使用的时候会消耗电力。电筒关闭后电力会自动补充。在游戏中并不常用。

PDA

在游戏中按下SELECT就能进入PDA(个人数字助理)的界面。玩家可以通过PDA查看目前的任务目标，关卡资料与自身装备的情况。

望远镜

望远镜除了可以用来观察远处的物体外，在使用望远镜的时候按下△还可以对场景中的物体进行分析。游戏中的易爆物品、机关、可移动物品与易碎物品都可以通过望远镜鉴定。多利用望远镜的分析机能有助于玩家解开游戏中的谜题。

绳索

绳索是游戏中的另一常用工具，除了可以用来拉动场景中的物品外，还能用来荡过游戏中特定的坑道。当劳拉攀在绳索上的时候，输入左摇杆的↑、↓可以让劳拉在绳索上来回晃动，按下△，再输入左摇杆↑、↓就可以在绳索上进行上爬与下降。

www.plumbook.cn

特色系统及选项

QTE系统

本作新增的系统之一。与《生化危机4》中的QTE系统一样，在游戏的某些阶段，玩家需要输入特定的指令以求生存。若按键失败，劳拉就会在危机中丧生。

子弹时间

只要玩家面对敌人按两下×键，劳拉就会进入子弹时间。在子弹时间发动的时候，劳拉的射击精准度会大大提升，在混战中多运用子弹时间会让战斗变得更轻松。

EXTRA选项

玩家可以通过标题画面处的EXTRA选项查看关卡信息、游戏过场动画、隐藏服装、秘技等资料。该选项下的一部分要素会在游戏通关后开启，而另一部分则要通过收集散布在游戏世界里面的特殊道具或者完成“时间挑战”来开启。

特殊道具

在游戏过程中玩家可以通过拾取散布在各个地方的特殊道具以开启EXTRA选项中诸如隐藏服装之类的隐藏要素。特殊道具分为金、银、铜三种。其中银与铜比较容易获得，只需在游戏中多移动视角即可找到。由于黄金道具较难寻找，所以后文会详细说明。

无敌△键

△键在游戏中十分有用。除了行动与射击场景内物品时需要用到△外，在攀爬的时候△亦有很大作用。首先在劳拉出现“脱手”情况的时候需要按△来调整；其次，攀附在裂缝、柱子、梯子等物体上的时候，可以通过连按△来提高攀爬速度。

流程攻略

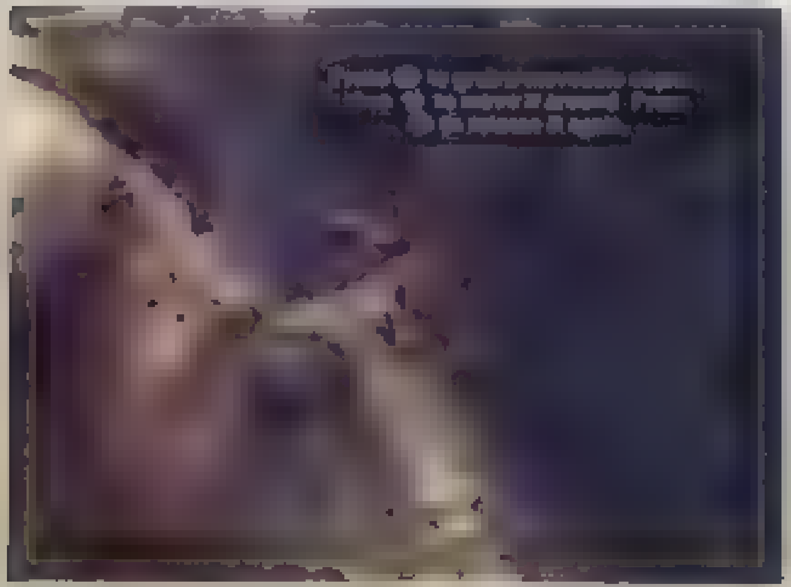
剧情简述

故事是围绕着劳拉的过去与亚瑟之剑展开的。由于亚瑟之剑碎片的影响，年幼的劳拉与她的母亲在遭遇空难后被引导到玻利维亚的一处遗迹的深处，两人无意中启动了石头阵中的机关，劳拉的母亲也因此消失在绿光之中(序幕)。许多年后，劳拉再次回到玻利维亚并找到了让她母亲消失的石头阵。在那儿劳拉得知了有人在收集一把石剑的碎片，而这些碎片与劳拉的母亲、劳拉的故友阿曼达都有着莫大的关联。为了追查母亲与故友的下落，劳拉踏上了寻找石剑碎片的旅途(第一章)。劳拉根据情报来到秘鲁，在遗迹前劳拉回忆起自己学生时期在遗迹内发生的一系列悲剧，劳拉进入遗迹找到了石剑的碎片并得知自己的故友阿曼达尚在生(第二章)。由日本到加纳、从哈萨克斯坦到英国，劳拉历尽千辛万苦终于在尼泊尔集齐了石剑的碎片。在这过程中，劳拉打倒了沉溺于石剑力量的人们、击败了自己的故友阿曼达、消灭了巨大的蛇怪，并渐渐发现了自己所寻找的正是亚瑟之剑的碎片(第三章至第七章)。劳拉带着亚瑟之剑第三次回到了玻利维亚的遗迹中。在启动了石头阵中的机关后，劳拉在散发着绿光的石环中看见了自己的母亲、看见了过去。劳拉似乎可以通过石环与过去的母亲对话，但因为阿曼达的话，劳拉母亲的映象又再次消失在劳拉面前(第八章)。虽然还找不到自己的母亲，但劳拉确信她还生存在世上，这为以后的故事埋下了伏笔。

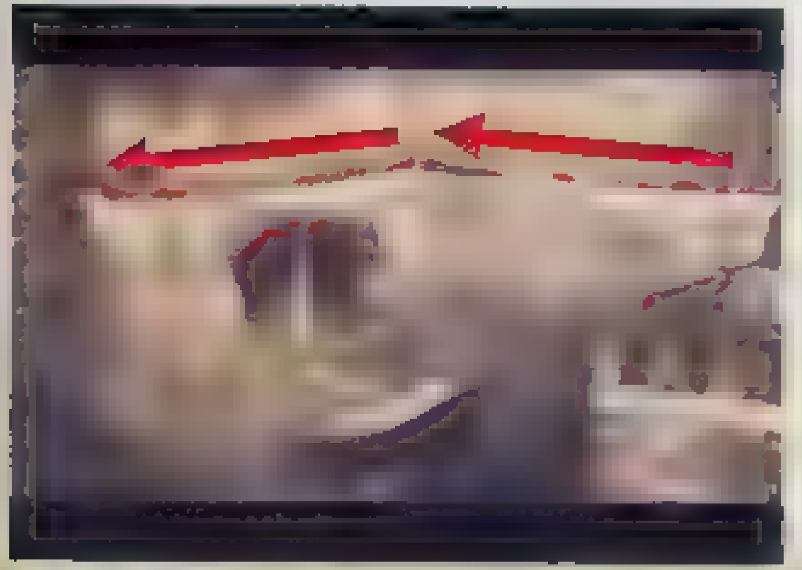
第一章

遗迹外

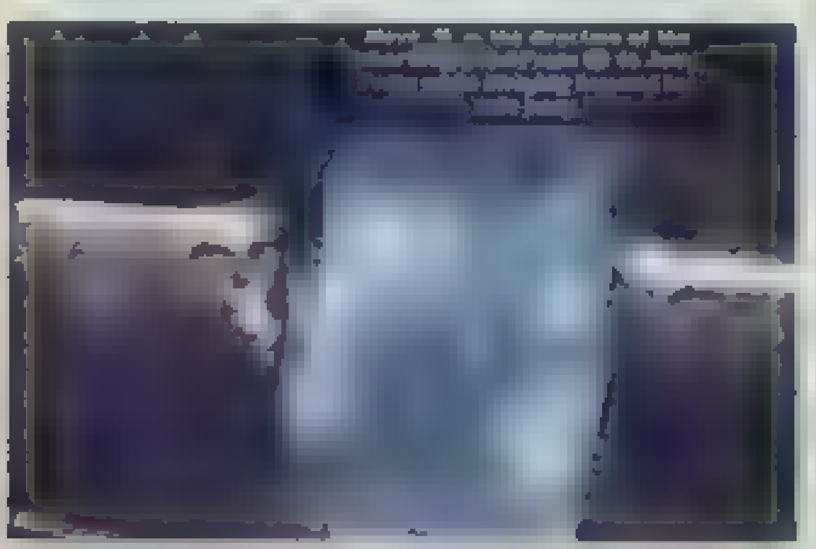
剧情过后不断前进，攀到图中的地方，按下△把拦路的石头推倒。



来到图中所示地点，依据图中的路线前进，登上有水的道路后会有石头滚下，注意回避。



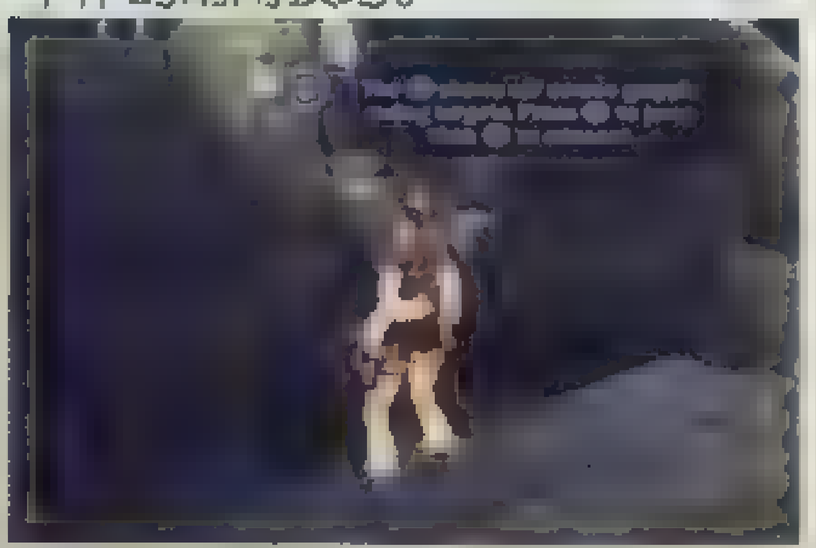
来到图中地点用侧跳跳到右边，最好在劳拉摆出准备跳跃的姿势后才按跳跃键。这是游戏的常用技巧之一。



前进至有一长条形木板的地方，爬上后方的高台将图中石头推落，再利用木条末端的横木继续前进。

来到图中的位置输入口，再按下△把金属圆盘拉倒。这也是常用技巧之一。

行至图中深沟前，先往前跳，再按下×使用绳索荡到对面。这同样是本作的常用技巧。



在遗迹门前消灭所有敌人再进入遗迹，按△拾取地上的武器。因只能拾一种武器，建议拾取自动步枪。

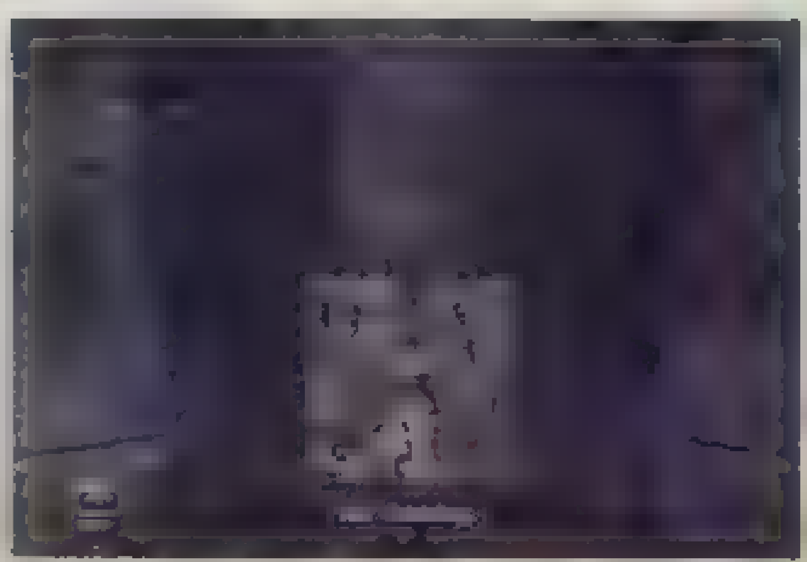
遗迹内

进入遗迹后，走廊的地面会忽然打开，按下×用绳索通过。

前进至有数条锁链的房间。利用其中的两条锁链向上攀，跳到第二条锁链时需连按△增加攀爬速度，越过一小洞后，再利用另一边的锁链下落。

涉水到达下一地区。

通过第一轮巨岩陷阱后，利用箱子通过第二轮陷阱。



来到一间机关重重的巨型密室，利用图中弹板一样的石板把高台下的

www.plumbook.cn

两个铁笼弹到有机关的高台上。把三个铁笼分别拉到平台上的三个机关处。以密室入口为后方，先由左边锁链开始，翻过房间左侧的石像群到达房间正前方的高台，最后通过机关门离开。

黄金道具 1

在机关门打开后，先不要忙着离开密室。拉开压在中央机关上的铁笼，机关门就会落下。在机关门下落到一半的时候拉开压在左右两侧机关上的其中一个铁笼，机关门就会停留在半开状态。按上文所述的方法到达机关门所在的平台，攀上机关门旁的石壁，再由石壁跃至机关门上，最后爬上机关门上方凹进去的地方拾取黄金道具。

通过机关门后出现回避机关的QTE，输入顺序为○、×。

来到路的尽头，攀附在道路的边沿上，利用右边墙壁上的裂缝徐徐下落。

利用广场中间数个会旋转的铁架与墙壁上的裂缝到达下一部分。

通过最后的长廊，剧情过后劳拉会被直升机袭击，此处需马上向前跑并跳过被直升机炸毁的部分。跃上前方平台并消灭上面的所有敌人。

街道

首先找到安娜亚(Anaya)，剧情过后进入街道战。多利用油桶作战，消灭广场所有敌人后，由旗杆登上二楼，再用绳索荡到对面，进入二楼有敌人的房间，开启房间里的门进入下一部分。

街道战第二部分，同样需要多利用油桶攻击敌人，同时注意回避敌人的榴弹。后来出现的车子上会有重机枪，但不推荐使用重机枪作战。最后跑到摩托车旁边，进入摩托车战。

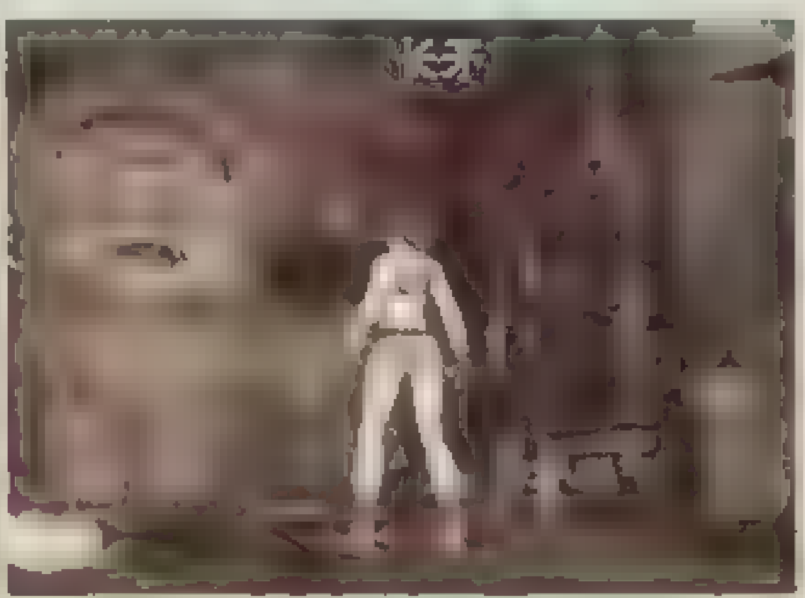
摩托车战

这里需注意避免撞上障碍物。行驶至着火桥梁的时候需越过两个跳台，在通过跳台前还必须不断地加速。第一个跳台在桥的左边，第二个跳台在桥的右边。在摩托车战的最后只需按下R1键就能轻松击毁所有由货车处投出的箱子，之后驾驶摩托车冲上货车结束战斗。

遗迹（回忆）

用打滚通过一个小洞。因为此处比较暗，建议多用照明弹(R2)。

继续前进并用打滚通过一道铁门。按下房间中的机关让高处的长矛出现，把箱子推到图中所示长矛的正下方。先利用长矛登上房间角落处的高台，再通过墙上的石像到达有斜坡阻挡的通道。



到达有无数长矛阻挡去路的房间，先把球从机关那里移开，再由房间角落处的高台跃到绳子上，最后通过绳子跃到对面的高台。

从高台落下后会有怪物追劳拉。因为此时游戏会转到怪物的视点，所以玩家需要按方向键的↑逃跑。跨过障碍物到达道路的尽头，怪物就会消失。

把身后小高台的圆球推落到地面并压住机关。利用长矛与绳子到达另一侧的高台。

遗迹（现在）

由水路进入遗址，注意不时地换气。

来到一个广阔的大厅，拉动水里的四个机关。待水都排去后，通过有裂缝的门继续前进。

前进至有斜坡阻挡的通道时，利用左边墙壁上的裂缝向上爬，之后跳到右边的高台上，最后用绳索通过斜坡。故技重施即可通过第二个斜坡。

继续前进会有地面倒塌的QTE，输入顺序为左摇杆↑、×、△。

QTE过后进入解谜部分。首先把图A中墙上的高台用绳索拉倒。把现有的两个圆球推到左右两侧的机关上。以图B的编号为准，登上3号石像并把石像顶部的圆球推落至地面，之后跳到石像2处回到地面，把最后一个圆球推到中间的机关上。爬上石像2会发生剧情。

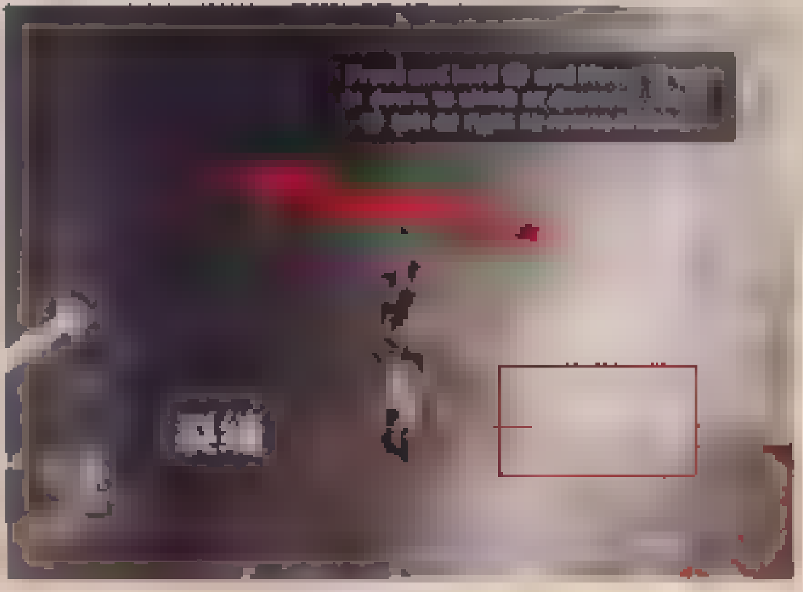
A图

B图

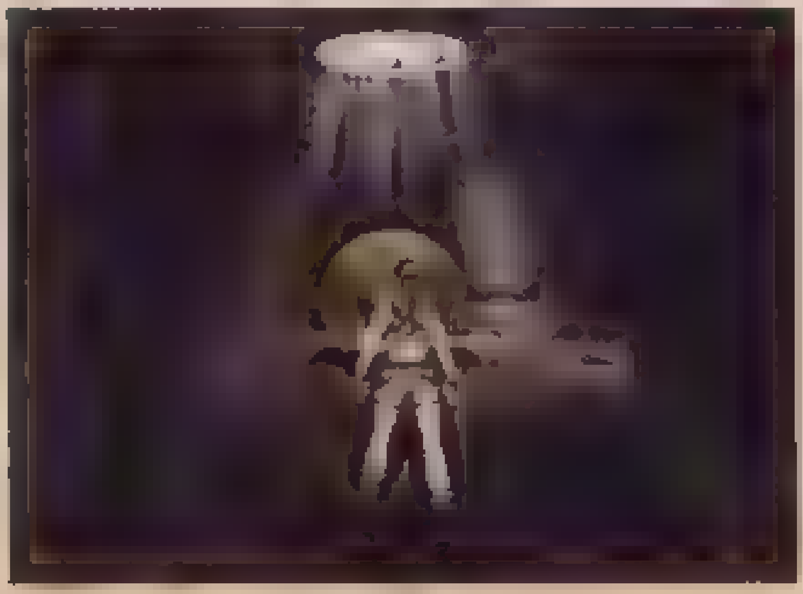
剧情过后，玩家会站在石像2处。利用右面的裂缝向上爬，之后跃往石像1，由石像1跃至墙壁上的平台。攀附在墙壁的裂缝上，通过裂缝往入口处移动，最后通过数条裂缝下落至一小平台。

黄金道具 2

由小平台跃上一旁的绳子。在绳子上往上爬，如图跳到墙上的裂缝处往左移动。之后经过楼梯、斜坡到达圆球所在的地方。把球推下斜坡，圆球会撞破斜坡下的墙壁。把圆球推落至地面，经过石像3、2回到地面。把球推到中央的机关处，中央的小石像就会升起。黄金道具就在那里。



A图



B图

再次回到绳子处，这次跃到接近出口的小平台上利用斜坡下滑并消灭两个敌人。

一边消灭敌人一边由原路回去，最后爬上大厅处的绳子，荡出拱门离开。攀上道路尽头的绳子离开遗迹，最后消灭遗迹外的所有敌人。

3DM-SM

新的配音 大家是否觉得本作中劳拉的[illegible]的园丁》等影片演出过的好莱坞著名女影星[illegible]（[illegible]）担任。

www.plumbook.cn

第三章 日本

舞会

先与酒保对话，然后走进身后的走廊并进入走廊尽头的房间。

由房间出来后消灭大厅内的所有敌人。剧情过后，搭乘另一侧走廊尽头的电梯前往大厦的顶层。

大厦外墙

利用油桶轰开铁网，通过墙壁上的铁管爬到屋顶，用绳索拉开玻璃盖，骑上摩托车。

把摩托车驶至图中位置，飞车跃至对面的大厦。飞车后的QTE顺序为□、×、○。

射击吊有窗子的圆环，利用绳子继续前进。

由绳索滑至另一侧的大楼。

用绳索拖动图中的金属平台，让它来回移动。看准时机跳到平台上，由平台向前跳并按下×用绳索吊在大厦的外墙上。向右转90度后即可荡至另一金属平台。

用相同的方法通过两个金属平台，再次用绳索吊在大厦外墙上，向右荡到建筑物的阳台上。

大厦内

消灭数个敌人后，由一旁的门进入大厦。

前行至大型的办公室，先消灭所有敌人，再用绳索拉动房间内的大型屏幕，之后用枪破坏屏幕上方的两个圆环。利用塌下的屏幕继续前进。

再次来到大厦的外墙，利用一旁的铁管开始向上攀登。这里有数个地方需要用绳索拉动可动平台才能继续往上攀登。

来到图中所示的位置，先跳到对面的平台处拉动平台，再跳回铁管上。这样就能再次登上可动平台继续前进了。

攀上一铁管后需通过几条横杠，此处需注意加快移动速度，因为横杠会倒塌。

再次回到大厦内部，消灭大厅内所有敌人，最后进入大厅一旁的门。

进入控制室打开开关以显示红外线，利用过道一旁的圆球可以有效地阻挡机枪的攻击，由通道尽头左侧的门进入下一个房间。

先消灭房间内所有敌人，然后站在图中的位置用绳索拉动吊在天花的龙。在龙撞破玻璃以后，通过柜子攀上上方的过道，但不要急着进电梯。拿到黄金道具后进入电梯，BOSS就在面前。

黄金道具 3

登上上方过道后先往右边进入旁边的房间。把房子中的红色箱子从被龙装破的玻璃处推下，黄金道具就藏在箱子里面。

BOSS战 先由石像身后的铁杆爬上第二层，这就可以避免被机枪攻击。BOSS的攻击方式单调，在双方距离较远的时候BOSS会对玩家施展一种范围攻击，而这种攻击又分为高位攻击与低位攻击，相对地运用跳跃与打滚即可回避BOSS的攻击。在接近BOSS后，BOSS会对大家使用一种纵向的攻击，大家只需不断移动就能避开这种攻击。

[illegible]

先由高处跳下，再攀上机关门一旁的石头拉动绳子，然后用绳索拉动机关门。

进入遗址后来到一个水池前，先用绳索拉动水里的铁平台作为落脚点，再经过两条绳子到达对岸。

打倒行进过程中的一个敌人，踩下地面上的机关，之后快速前进滚过徐徐关闭的门，随后消灭大厅中的所有敌人。

爬上有机枪的平台，先跳到左侧绳子上，荡起绳子踢倒石像，再利用石轮上面的横杠跃上另一侧的绳子到达前方的平台。

用绳索把金属平台拉到自己的面前，登上平台并用绳索把平台拉到对岸。

由新的高台通过绳子、石轮跃上一条石梯子，由石梯子不断往上爬。

在空旷的大厅中反复攀爬，最后来到一个大水池前，踏上金属浮台，利用绳索把浮台拉到左侧的房间里。

通过浮台登上地面，经过一轮攀登来到石像机关处。以面对石像的方向为前方。先踩动石像左侧平台上的机关，让拦路的箱子落下。通过石像来到第二个机关处，用箱子压住机关。再次回到第一机关处踩下机关，并等待一段时间，然后迅速回到石像前，用绳索拉动石像胸前的机关。若行动不够迅速机关将无法开启。

由石像正下的通道回到石轮处，通过石轮到达满布机关的通道。

通过第一轮机关后，玩家会到达有两个齿轮机关通道，第一轮机关可以利用一旁的石头安全通过。而登上楼梯后遇到的第二轮机关只能运用打滚与跳跃通过。

通过两轮齿轮机关后继续前进会有巨石滚下，此处应用跳跃与打滚通过障碍物尽快跑到道路的尽头。

避开巨石后进入下一部分，在攀爬过程中需注意有三个地方有石头落下，若看见有尘土从劳拉的上方落下，就要马上离开攀附点。不断移动至图中金属平台前，平台一接触就会落下，所以要迅速跳到对面。

不断前行，最后进入一条漆黑的走廊，建议大家打开电筒，用绳索通过二个大坑。

来到图片（图见下页黄金道具4处）所示地方，左右两边的斜坡都分别有两颗石头落下，左边可以直接跳到绳子上或在裂缝中蹲下回避。首先登上左边斜坡，利用绳子荡到右边斜坡，下落的石头可以躲在墙壁里的凹陷处回避。最后由右边斜坡上行踩动机关，进门前先回头取得黄金道具再回来处理BOSS。

劳拉之家 通过标题菜单中的Croft Manor选项，大家可以进入劳拉之家，[illegible]因[illegible]"奢华"一词也不足以形容劳拉的豪宅。作为特殊的关卡，劳拉之家也有许多特殊道具供大家去寻找。

www.plumbook.cn

黄金道具 4

踩动机关，让前方的门最大限度地打开，然后图中的门就会打开。由斜坡回到图片所示位置，黄金道具就在里面。

BOSS战 除了近距离攻击外，BOSS还会用炸弹进行攻击，多运用跳跃与打滚即可回避BOSS的攻击。当BOSS的体力值降低到一定程度就会上去高台补血。所以最好先毁掉四个高台。摧毁高台的方法为：先用△攻击高台，再用绳索把高台拉倒。

第五章

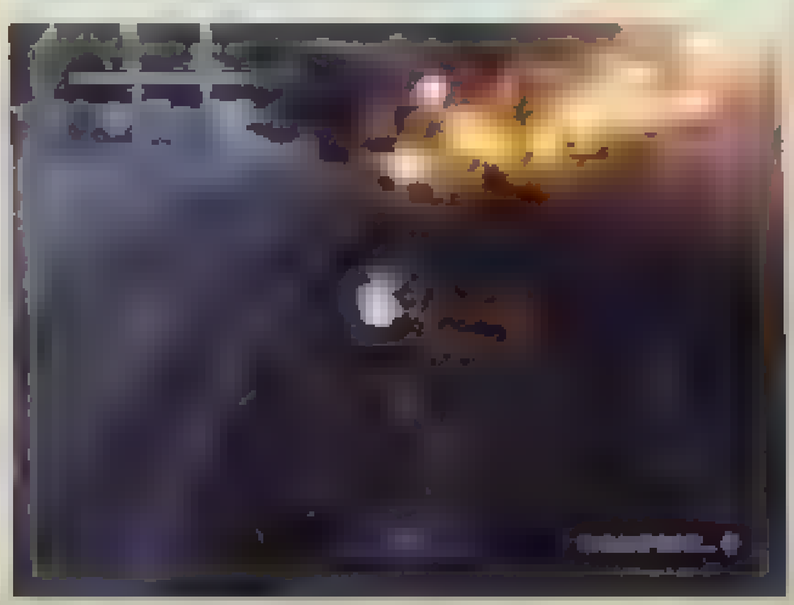
基地A

由山崖跳下后，会有按△打开降落伞的QTE。

利用屋顶的重机枪消灭敌人，建议先攻击油桶。

进入前方的房子并用梯子爬到屋顶，通过屋顶进入旁边被铁网封锁的基地。

消灭基地内的所有敌人，进入基地角落处的屋子，剧情过后离开房间并打开基地一旁的铁门。



进门后按下△攻击从上方滚落的油桶，之后进入前方的房屋。

进入房间开机关，剧情过后爬到屋顶，跳上旁边的灯塔。利用绳索下滑到火车附近，等火车开动后开摩托车离开。

摩托车战

贴近火车行驶比较安全，在关卡的最后跃上火车并在火车上面移动一段距离后，即可进入下一部分。

基地B

剧情过后遇到的QTE顺序为○、△、□。

把吊有绳子的铁架拉到自己面前，跃上绳子越过火墙荡到对面。

通过梯子与横杠到达被着火的火车阻挡的另一侧。

再次利用绳子通过火墙，按△键打掉风扇进入内部。

在通道内有多处需要用跳跃与打滚通过带电的电缆，还要注意在下滑时用△打破风扇。

不断移动至有一发动机的房间，先登上图中的白色铁箱，按照图中所示路线移动，最后跃上油管下的绳子。剧情过后拉动发动机上的机关即可由一旁的门离开。

有毒气的通道需利用高处的攀附物通过。若踏入毒气中HP会以惊人的速度减少。

看准时机利用带电的铁管继续前进，注意用△增加攀爬速度。

来到电磁炮所在地，电磁炮现在还不能使用。由右边的通道到达地面，消灭敌人，通过带电的柱子爬上建筑物，继续攀爬，最后通过两条带电的铁管到达建筑物顶部，之后进入第二条毒气通道。

通过毒气通道后来到发电室内。消灭室内的所有敌人，把发电核心拉到图中的位置，以核心为踏板跳上旁边的梯子，绕房间的上方前进，先用枪攻击控制室中的油桶，最后进入控制室打开机关。

把带电的核心用绳索沿通道拖到入口处。

按原路回到第二条毒气通道，带电的电缆需先用绳索拉开，看准时机再通过。

把挡住核心去路的门用绳索打开，待核心正常运作后由旁边的门回到电磁炮处。

用电磁炮引导身边的箱子消灭敌人。之后把左侧的活动金属平台沿上方铁轨移动到右侧。（若想把平台移动到铁轨的最右侧，则需要利用惯性，一鼓作气把平台由左侧推往右侧。）

黄金道具 5

清除图A中位置的箱子，移动A箱子到通道边沿，跳上上方的空隙，再往上跳，通过上方缝隙向左移动，之后落到一铁平台处。踏上前文所述的活动金属平台（必须把平台移动到铁轨最右侧），按照图B的指示即可取得黄金道具。

由移动金属平台跃到电磁炮对面的平台进入第三条毒气通道。

进入第三条毒气通道后，爬上金属平台，先处理掉拦路的铁管，然后利用绳索使金属平台移动。用下蹲与跳跃避开拦路的带电物。

BOSS战 BOSS是无敌的，因此不需对BOSS发动攻击，我们只需要回避BOSS的攻击并拿到剑的碎片即可以完成任务。先打开场地周围的四个机关，然后操作电磁炮把四处电球弹射到两个电极中间（按R1）。这样在碎片周围的保护网就会消失。离开电磁炮用绳索把碎片拉过来即可。

第六章

用绳索除去高处的气窗，利用地面的箱子进入气窗。

通过第二个气窗到室外，利用窗檐翻过铁门，打开机关后按原路返回。

由室外回到室内后，拉动木门旁的机关开门。

通过数条横杆来到图中的位置，先跃到对面平台让平台下降，这时跳回原来的横杆处，等到平台完全降下再跳回去。

用枪攻击圆环，通过降下的平台移动到对面。开动机关，用绳索拉动一旁的绳子打开木门。

隐藏服装 在游戏通关后，每个关卡都会……后，大家就能在EXTRA选项中看见……

www.plumbook.cn

驾驶小车移开所有挡路的箱子后，驾车顺着楼梯前进。

用车子撞开有箱子阻挡并有裂缝的墙壁，一路前进并用车子举起拦路的铁门，到达道路尽头有QTE，输入×即可。

[illegible]之[illegible]

利用墙上的裂缝、楼梯、绳子不断向下攀爬，注意有数个楼梯会倒塌。

到达最底层的地面，来到有火的通道，利用绳索与箱子即可通过。最后用箱子垫脚跨过石门。

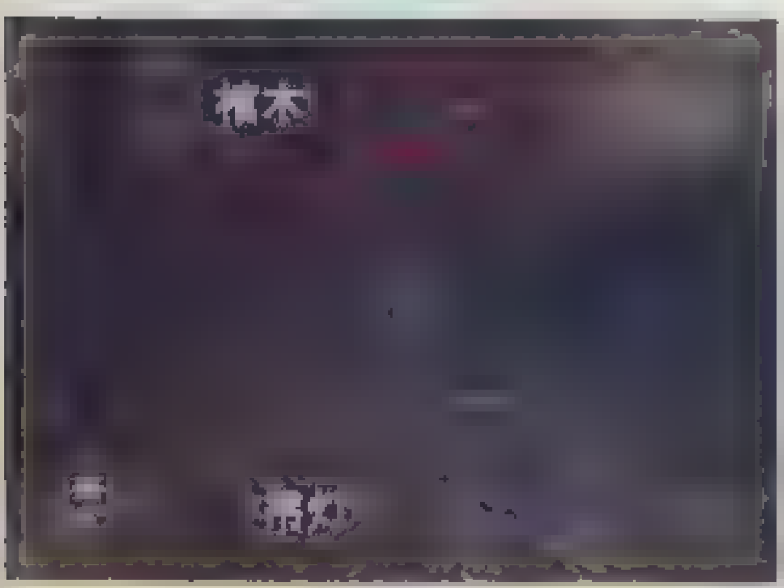
跨过石门后拉机关，进入右边的房间用箱子停止刀片通过重重机关。

黄金道具 6A

用箱子通过正前方的一道机关后，用箱子登上左右两边的高台依次推动有I与I字样的石头。

利用箱子通过最后一片火海后，拉动机关进门。

不断前进，通过一个水池来到图中所示地点，拉起吊灯撞到墙上的铁栏上，之后拉出墙上的棺木。



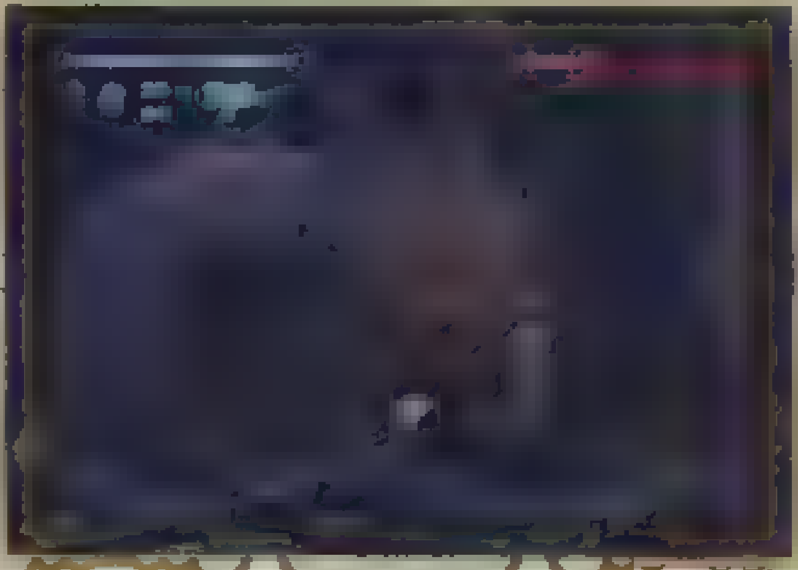
站到棺木上面，用绳索把它拉到岸边，压住通道内的机关开门。

拉动水中的机关，踏上棺木，从水道中央上方的拱门进入旁边的水道。开启另一机关，利用棺木继续跃上另一拱门。

游至遗迹门前，先拉动图中的1号、2号吊灯。由左边开始攀爬，然后跃上吊灯1通过图中所示路线到达建筑物的右边。由右边攀上建筑物的最顶层。

剧情过后把其中一具可以移动的石棺拉到图A中位置，站到图B位置用绳索拉动中央的吊灯，让它荡起来，然后爬上图A中的石柱上并且跳到旁边的绳子上面。让吊灯击中大钟即可解开谜题。从遗址出来后进入BOSS战。

BOSS战 普通的攻击不能对大蛇造成伤害，先用枪攻击其中一个铜像，待铜像发出的声音吸引住BOSS后，用绳索拉动相应的机关让笼子落下攻击BOSS。每个笼子只能攻击BOSS一次，之后就会被BOSS破坏。四次攻击过后BOSS就会倒下。



通过大蛇的身体到达旁边通道，下滑到斜坡的尽头后会有回避大蛇攻击的QTE，顺序为×、□、△。

射击铁门上面的圆环，由门左边攀上门中间用绳子荡到对面，用机关开门。

一边消灭敌人一边由原路回去，通过机关的时候也要多利用箱子

黄金道具 6B

来到有升降机的地方，消灭所有敌人后，推动最后的石板III，之后取得黄金道具。

升降机升到最高处的时候，先消灭一个敌人，再用绳索把平台拉到墙边，之后跳到对岸。

第七章 尼泊尔

飞机残骸

本章节开始后由右手边的裂缝开始攀爬。本章中的大部分落脚点都会崩塌，需注意听声辨位。

不断攀爬到图中所示的地方首先用绳索荡到冰柱子上面，再通过冰柱攀附到对面的裂缝后继续前进。

破坏挡路的冰块，移动至下一部分。

通过飞机的残骸不断下落，如图中所示把飞机的零件放到飞机头部残骸处平衡重量。

走到飞机头部后出现QTE，顺序为△、左摇杆↑、○、×。

通过斜坡与横杆不断下滑，途中要注意按△键的提示，最后进入遗迹。

遗迹内部

遗迹内部也有许多会倒塌的地方，需要特别注意。

黄金道具 7

经过两条冰柱从不稳定的平台脱离后到达新的落脚点，攀附在另一侧的边沿往左下方移动，利用裂缝一直往下降就能看见黄金道具。

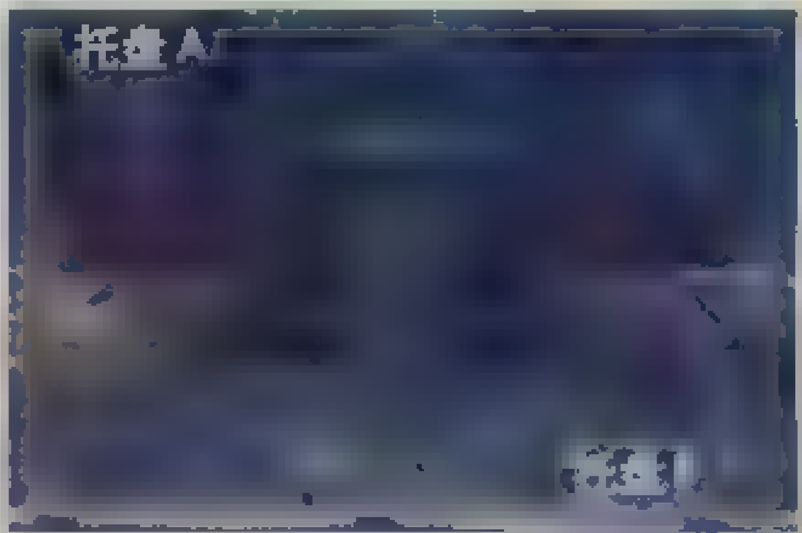
前进至一个广场消灭所有敌人，注意不要掉到冰水里面。之后跳过数个冰平台，最后用绳索跳到石平台上并通过绳子下滑。

进入洞穴后，以冰块为踏板前进，途中需射落洞穴上方的冰块。

继续前进，利用冰块作踏板向左边行进，最后到达下一部分。

继续前进到有佛像的大厅，消灭一头豹子之后，在图中地方起跳，使用三次绳索荡到对面佛像处。

先把小箱子拖到B托盘中，再踏上A托盘把金色箱子拖进A托盘，之后踏上B 托盘把大箱子拖进B 托盘，最后把金色箱子拉到机关上。



剧情过后会得到威力巨大的石中剑，挥剑破坏挡路的门。在所有平台倒塌之前回到对岸。

第八章

击败所有敌人后就进入BOSS战，在强大的亚瑟剑面前杂兵不堪一击。

BOSS战 先把BOSS的体力降低到一定程度，待BOSS倒下时过去按△攻击。在攻击的同时注意回避BOSS的远程火球攻击。用△攻击四次后就可打倒BOSS。

登山装备 在游戏中，劳拉的两名助手常会通过无线电对着在徒手攀山的劳拉发出提醒……最后……的直升飞机时，他们终于找到了解决问题的办法："噢，看啊！那（指直升飞机）……

3DM-SMV
www.plumbook.cn

天诛DS 暗影	FromSoftware	ACT
NDS 天诛DS DARK SHADOW	2006年4月6日	日版
对应NDS无线联机功能		推荐玩家年龄 15岁以上

在暗处窥视生命，成功地秘密潜入，如影随形般的暗杀技巧再次得到升华。是否厌倦了普通的一击必杀？全新的忍具系统，华丽的连锁忍杀，趣味满点的卷物收集，绝对会让你感受到"《天诛》系列"从未有过的杀人快感和收集乐趣。在强调隐秘技术的同时，合理运用忍具效果制造连锁陷阱成为本作最大的亮点。

敌人的命运就掌握在你的手中，

文 阳光育成计划成员 心情味道
编 阿修罗

华丽"十连忍杀"参上！

角色选择

游戏中可以选择"力丸"和"彩女"两个角色，掌握好两个角色的特性，根据不同的关卡选择适合的角色会使战斗十分轻松。

力丸 体力和防御较高，动作较慢，普通攻击威力大

彩女 体力和防御较低，动作灵活，背后攻击威力大

操作指南

任务模式

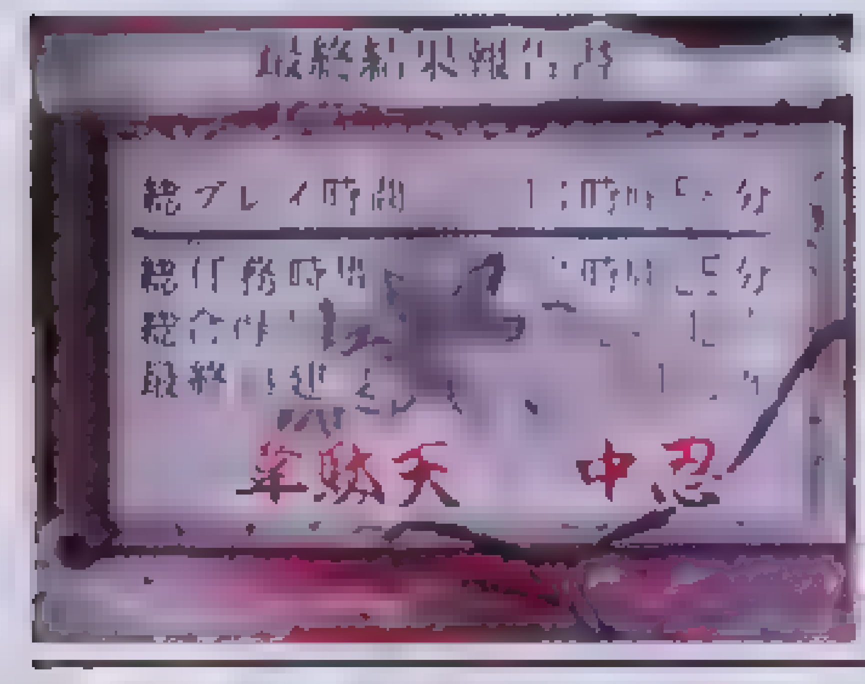
十字键	移动	A	防御
START	暂停／显示过关条件	B	跳跃
X	忍具使用／回收	L/R	忍具切换
Y	攻击		

村庄

十字键	项目选择	B	取消
A	确定	L/R	商店或合成时切换物品的类别

村再建度

游戏中即使任务失败也不会GAME OVER，取而代之的是村再建度的下降。村再建度越高，所出售的道具种类就越多。多完成野外任务并获得较高的评价，可以使村再建度快速上升。



卷物收集

游戏中绝大多数关卡都存在一到两名敌人持有"卷物"，如果对其实行四连以上的"连续杀"就可掉落，获得后过关就能够在村庄的"卷物"一项中查看。卷物共49个：1～10号可追加忍具的制造方法；10～19号可开启"隐藏关卡"；20～49号则是敌人的日记，交代更多游戏情节上的细节，对于充分了解游戏有很大的帮助。

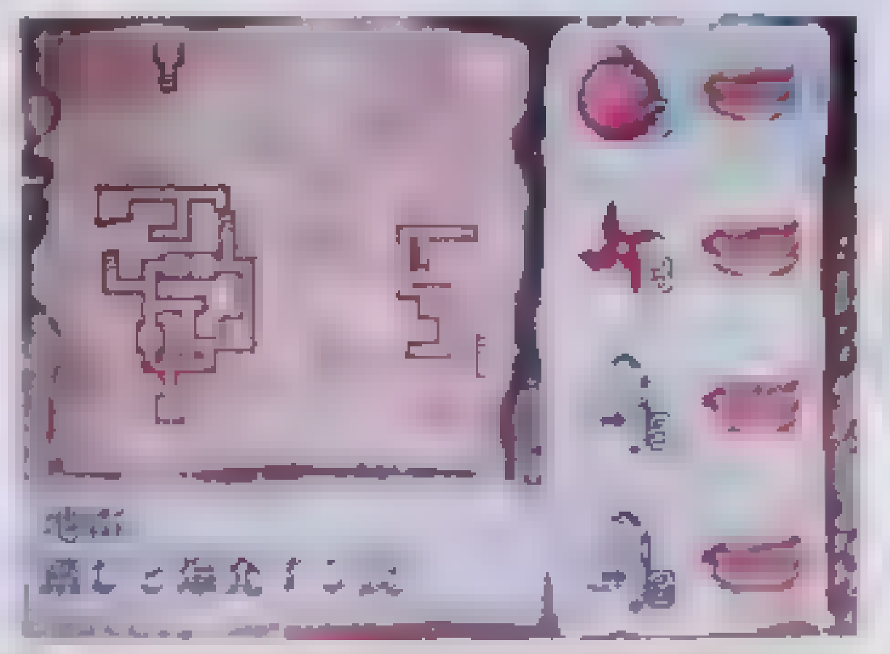
特别任务

在收集到10 19号卷物并阅读后就可以在任务中追加这类任务，在过关后就可获得游戏中改变能力的"装备品"。这些关卡难度都较高，如果没有遵循一定的规律打起来会相当吃力，此类任务可以反复挑战。

装备品（所持有效）	
护符·阳	正面攻击力上升，背后攻击力下降
护符·阴	正面攻击力下降，背后攻击力上升
数珠	体力最大值上升
首饰り	攻击力上升，体力最大值下降
轻装束	背后攻击力上升，防御力下降
锁帷子	防御力上升
足袋	移动速度上升
手甲	攻击力上升，移动速度下降

忍具系统

本作跳出了机械的潜入和暗杀的游戏模式，除了传统的兵器，在拥有不同效果的忍具辅助下，消灭敌人变得更多样化，更具有观赏性。游戏中出现的忍具总共分为回复、陷阱、放置、投掷、装备品五大类，回复类主要用于回复体力和解除不利状态，携带装备品后可以改变角色的能力，最后三种则主要用于进攻。攻击性的忍具除了对敌人造成伤害之外，某些还会附加"弹飞"，"吹飞"等改变敌人物理位置的特殊效果，精确计算出距离后再摆放忍具是玩家在游戏中需要仔细考虑的问题。



放置

在任务模式中，最多可以携带包括装备品在内的8个道具。陷阱类的忍具不能重叠，但是没有使用次数的限制，如果需要携带多个，则要占据多个道具栏。按L/R键可以切换当前使用的忍具，在选择好地点后按×键就可以放置忍具。

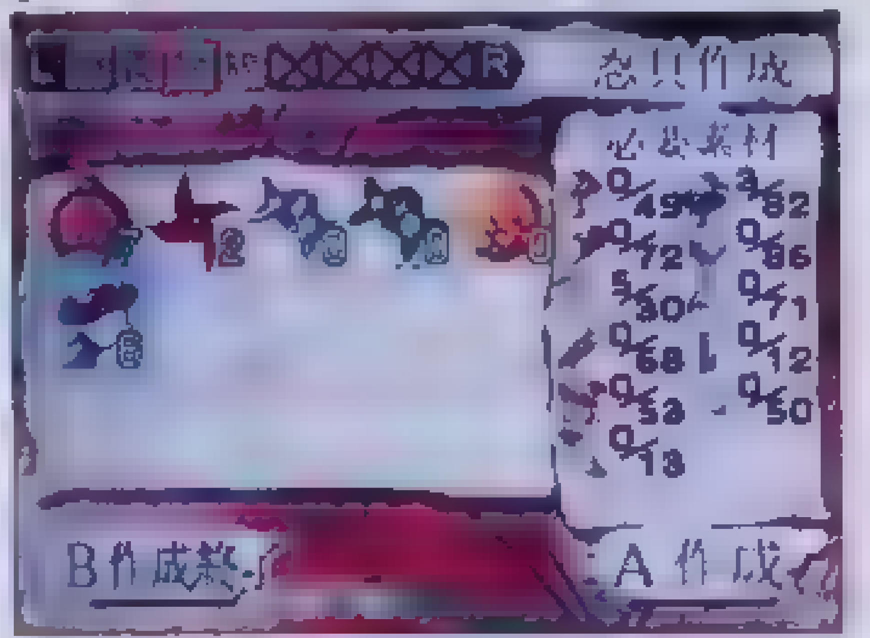
回收

如果放置的忍具没有达到预期的效果，能够对其进行回收。但是一定要注意不要自己去引发陷阱，否则同样会受到不小的伤害，最安全的方法是利用L/R选中"使用中"的忍具，然后按×键就可以了，回收是没有距离限制的，大家可以合理地利用。

忍具作成

完成相应的剧情任务或获得忍具制造相关的卷物并在村庄的"卷物"一项中阅读之后，会在村庄的"忍具作成"一项中追加可以制造的忍具，合成所需要的材料会分布在各关地图的固定位置，杀死敌人也会随机掉落材料，并且忍具的合成是免费的，和商店所出售价格昂贵的物品比起来，合成无疑是最经济实惠的。

在合成时会一定几率合成出效果增强的道具，此时系统会有音效提示，并且合成出的道具会在其左上角用★号表示。回复类忍具可以增加携带的数量，攻击类忍具则可提升威力和效果范围。同一种忍具效果增加最多+2。



全材料列表

图示	名称	图示	名称
	木材		米
	荒绳		纸
	竹材		水
	痺れキノコ		硝石
	毒キノコ		铁矿石
	药草		

©2006 FromSoftware,Inc

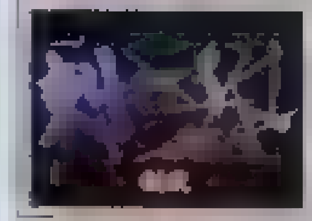
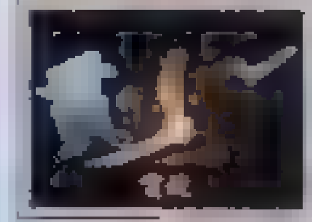
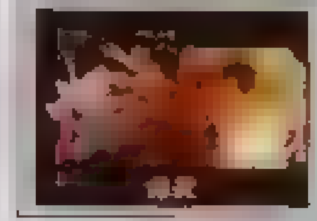
赚钱技巧 游戏中使用不同的"杀法"消灭敌人就会获得相应的"绘"，不同的绘根据杀法和敌人的不同，所售的价格也有所不同。

全道具列表

类别	名称	效果	合成材料
回复类	おにぎり	使用后恢复1/4的体力	水×1 米×1
	药膳おにぎり	使用后恢复1/2的体力	米×1 水×1 药草×1
	神命丹	体力完全回复	药草×3 水×1
	毒命丹	解除毒状态	药草×1 痹れキノコ×1
	力命丹	使用后攻击力上升，一次任务中有效	水×1 米×1 药草×2
	延命丹	使用后最大HP上升，一次任务中有效	水×1 米×2 药草×1
	木灵の地图	使用后显示所有敌人位置	—
陷阱类	地雷	踩踏后引发爆炸，可将敌人吹飞	硝石×3 木材×2 荒绳×1
	地雷・改	作用同地雷，但必须按X键引爆	硝石×3 木材×3 荒绳×2
	竹串	踩踏后出现竹刺陷阱，可将敌人弹飞	荒绳×1 竹材×3
	竹串・改	作用同竹串，但必须按X键发动	荒绳×2 竹材×4
	トラばさみ	踩踏后造成伤害，暂时无法行动	铁矿石×2 荒绳×1
	回转板	可使敌人暂时无法行动，并掉落身上的道具	木材×2 竹材×2 荒绳×2
	毒雾	踩踏后造成毒伤害，暂时不会发现玩家	水×1 毒キノコ×2 木材×1
放置类	しびれ团子	吸引敌人食用后引发毒伤害，暂时无法行动	米×1 痹れキノコ×1
	毒团子	吸引敌人食用后引发“毒”状态	米×1 毒キノコ×1
	爆发团子	吸引敌人食用后引发爆炸伤害	米×1 硝石×1
	まき菱	踩踏后造成伤害，暂时无法行动	铁矿石×1
	驮洒落の书	吸引敌人使其发笑，暂时无法行动	纸×3
	びっくり箱	吸引敌人打开后，使其受到惊吓并后退一段距离	木材×1 竹材×1 纸×1
投掷类	ノミ袋	向敌人投掷后使其发痒，暂时无法发现玩家	—
	かんしゃく玉	投掷后可引起附近小范围爆破	纸×1 硝石×1
	爆ぜ车	投掷后可黏附在物体上，经过一段时间后发生小范围爆破	硝石×1 纸×1
	爆ぜ车・改	作用同爆ぜ车，但必须按X键引爆	硝石×1 荒绳×1 纸×1
	手里剑	远距离对敌人造成伤害	铁矿石×1
	毒手里剑	远距离对敌人造成伤害并附加“毒”状态	铁矿石×1 毒キノコ×1
	烟玉	投掷命中敌人后短时间内无法发现玩家	痹れキノコ×1 纸×1
	铁菱	可在一定距离内将敌人迅速拉到自己面前或回收除陷阱类的忍具	荒绳×5 铁矿石×3

全忍杀一览

游戏中使用忍具消灭敌人会形成“忍杀”，根据忍具的不同忍杀共分为：斩、刺、贯、毒、溺、爆、咬、笑、落、惊十种：

忍杀名称	使用忍具
	武器攻击
	まき菱
	竹串、竹串・改
	しびれ团子、毒团子、毒雾、毒手里剑
	水中溺死
	地雷、地雷・改、爆发团子、爆ぜ车、爆ぜ车・改、かんしゃく玉
	トラばさみ
	驮洒落の书
	从高台落下
	びっくり箱

连续杀

使用忍具形成两次以上的攻击并消灭敌人称为“连续杀”，利用这种方法消灭敌人不但会获得更多的道具和金钱，还会在过关后的“连续杀”一项得到很高的评价。初期使用多个竹串，并将其放置后红色箭头所指的方向连接起来，是最实用效率最高的杀法，但是也需要注意竹串陷阱所能将敌人弹开的距离。对于同一个敌人最多可形成十次连续忍杀，当屏幕下方出现一长串的忍杀名称时，绝对会让你热血沸腾。

关卡攻略

游戏一共分为五章，每章包括了一次“大将战”，一次“剧情任务”，两次“救出任务”和四次“野外任务”。每章必须至少完成所有任务一次才能进入下个章节，切换章节后的“野外任务”不会保留在任务列表上。在村庄中选择“任务”一栏，将光标移动到任务名称上就会看到任务的相关说明，带有※号的任务为“剧情任务”，有且只能进行一次；其他则为“野外任务”，可以反复进行挑战。每关提到的卷物，必须连锁忍杀敌人才会得到。

序幕 野生的咆哮

竹林：その一

过关条件 敌全灭

出现敌人 野武士×4

获得道具 痹れキノコ×4、竹材×4(卷物その二十)

敌人分散在地图的四个角落，摸清其移动路径后就可轻松消灭。

岩场：その一

过关条件 敌头领击破

出现敌人 野武士×5

获得道具 铁矿石×4、硝石×6(卷物その二十一)

目标在地图的中央，必须从地图的左下方才能绕上去，看准时机使用背后攻击。

山林：その一

过关条件 过关条件：敌全灭

出现敌人 出现敌人：野武士×4

获得道具 获得道具：木材×2、荒绳×2、毒キノコ×2(卷物その二十三)

无难度的关卡，注意敌人的移动路径即可。

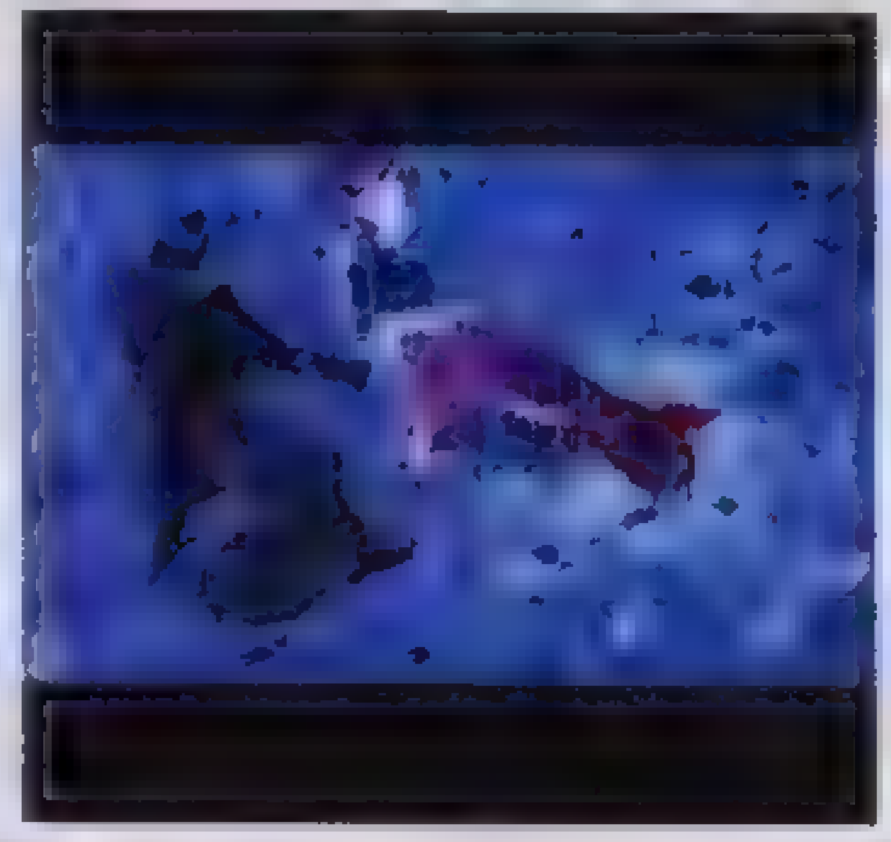
水边：その一

过关条件 防止敌人到达地图的左上角，敌全灭

出现敌人 野武士×4

获得道具 水×4、米×4(卷物その二十二)

因为是防守的关卡，而且敌人的移动路线都是固定的，所以事先摸清敌人的行动规律，再沿路设置陷阱，就能有效地牵制住敌人。如果有敌人快接近目的地时，系统会发出提示，一定要立即返回将其消灭，切忌跑太远。



救出：その一※

过关条件 到达村の娘处

出现敌人 野武士×6

获得道具 痹れキノコ×7、木材×3、药草×2(卷物その四)

救出者位于地图的右上方，没有什么难点，只要注意敌人的移动路径即可。

过关后[illegible]手里剑可以制造

影※

过关条件 敌全灭

出现敌人 野武士×7

获得道具 铁矿石×4、硝石×3

有一处的敌人会在高台上，如果攀爬在边缘会被其发现，先消灭下方的敌人，然后利用时间差快速地从后方攻击消灭掉他。

野生の咆哮※大将战

过关条件 左上方食料库到达，熊击破

出现敌人 野武士×3、熊

获得道具 木材×4、荒绳×2、米×7(卷物その十一)

到达地图的左上角发生情节，最上方的敌人转身时间会随时变化，一定要注意。BOSS的攻击方式有两种：冲撞和木桩投掷，被墙壁反弹回来的木桩也有攻击判定。可以先利用まき菱牵制住它的行动，然后迅速逃到安全地带布置连锁陷阱，最后引诱BOSS落入圈套即可。

救出：その二※

过关条件 到达村の匠处

出现敌人 野武士×7

获得道具 荒绳×2、水×6、纸×2、米×4、药草×2(卷物その五)

救出者位于地图的右下方，先潜入地图中心的水池，就可以绕过桥上的敌人。在其附近会有两个移动路线很接近的敌人，然后利用跳跃攀爬到岩石上。

过关后[illegible]团子可以制造

达人技巧 除了利用地图判断敌人的位置之外，观察屏幕左下方的“气”值也能达到同样的效果，和[illegible]数值[illegible]，在[illegible]“桥”的场景中，这种方法更为实用。

第二幕 梦雨零

竹林：その二
过关条件 防止敌人到达地图左下角，敌全灭
出现敌人 野武士×4、侍×2
获得道具 痹れキノコ×2、竹材×4(卷物その二十四)

敌人全部都会从同一路线进入地图左下方，只要沿路布置好陷阱等敌人一个一个送上门即可。

岩场：その二
过关条件 敌全灭
出现敌人 野武士×2、侍×4
获得道具 铁矿石×4、硝石×4(卷物その二十六、卷物その二十八)

敌方有二个侍都位于高台上，利用附近的草丛可以很好地避开其视线。随时注意保持和敌人的距离，摸清其行动的路径后，利用时间差设置陷阱，再配合引诱性忍具吸引其注意力后便可快速解决。

水边：その二
过关条件 敌全灭
出现敌人 野武士×3、侍×4
获得道具 米×6、水×4(卷物その二十七)

本关很多敌人都在水边行动，设置好陷阱的方向就很容易形成"溺杀"。

山林：その二
过关条件 敌头领击破
出现敌人 侍×8、忍者
获得道具 木材×2、荒绳×2、毒キノコ×2(卷物その二十)

目标位于地图的左上方，被发现的判定时间很短，一但引起他的注意就要立即跑开。

救出：その三※
过关条件 保护村の匠，敌全灭
出现敌人 侍×6
获得道具 毒キノコ×2、荒绳×3(卷物その八、卷物その二十九)

保护者在地图的中心，建议一开始就向其移动。当敌人靠近时，系统会给予提示，利用附近的竹林做掩护，绕到敌人身后一击必杀。

过关后地雷可以制造

救出：その四※
过关条件 到达村の匠处
出现敌人 侍×7
获得道具 痹れキノコ×5、药草×2、竹材×4(卷物その三、卷物その三十二)

救出者在地图的右下角，如果从中间的道路靠近会强制被敌人发现，建议从右上的道路迂回前进。

过关后トラばさみ、かんしゃく玉可以制造

梦雨零※大将战
过关条件 村井恶之介击破
出现敌人 野武士×1、村井恶之介
获得道具 (卷物その十二)

BOSS会使用"毒手里剑"和快速的劈砍，一旦背对BOSS一定的距离，就要马上转身进行防御。战斗开始后立即向地图下方移动，如果没有及时摆脱BOSS的视线同样可以使用限制行动或视线的忍具。之后在水池边布置连锁陷阱，利用引诱性道具将BOSS吸引过来就可以杀它个措手不及。

二つの咆哮※有时期限制
过关条件 敌全灭
出现敌人 熊×2
获得道具 (卷物その十七、卷物その十八)

一开始先摆脱两个BOSS的追击，从画面右下角"杀"字的底色来判断自己是否进入了BOSS的攻击范围：蓝色则代表安全，红色则代表危险。然后利用安全时间布置连锁陷阱，将BOSS引诱过来就可以一次性解决，逐个击破即可

第三幕 梦的终结

竹林：その三
过关条件 防止敌人到达地图左下角，敌全灭
出现敌人 野武士×3、侍×5
获得道具 药草×3(卷物その三十一)

最后一个敌人非常的狡猾，会从另外一条路径前往左下角，千万不要因为对付一方的敌人而忽略了他。一但地图上出现提示，马上消灭掉。

水边：その三
过关条件 敌全灭
出现敌人 侍×2、くノ一×5
获得道具 水×6、药草×2、米×4(卷物その三十四)

有一处敌人会在高台上，一定要优先消灭掉，因为其可以从上往下俯视，存在发现判定。

岩场：その三
过关条件 敌全灭
出现敌人 野武士×5、侍×3
获得道具 铁矿石×4、硝石×6(卷物その三十三)

中途会有一个走斜线的敌人，贸然接近很容易被发现，使用びっくり箱就可以让其自己从高台上摔下去。

山林：その三
过关条件 敌头领击破
出现敌人 侍×8、忍者(卷物その三十五、卷物その三十六)
获得道具 毒キノコ×3、荒绳×2、木材×3

目标在地图的左上方，其附近的敌人很密集，建议从下方的狭窄通道作为突破点。

救出：その五※
过关条件 在不被敌人发现的情况下到达村の娘处
出现敌人 野武士×7
获得道具 铁矿石×4、硝石×8(卷物その七)

因为不能被敌人发现，所以前进的时候就要异常的小心，千万别冲太快，救出者在地图的左下方，需要从上层的高台绕过去才能到达。

过关后毒饵、毒团子可以制造

救出：その六※
过关条件 保护村の娘，敌全灭
出现敌人 くノ一×7
获得道具 木材×2(卷物その一、卷物その二十五)

救出者在出发点左上方的死角处，最简单的方法就是在通往村娘所在地的通道内设置连锁陷阱，因为敌人的速度很快，用地雷这种具有范围杀敌效果的忍具最佳。

过关后[illegible]可以制造

梦の終わりは※有时期限制
过关条件 到达村の娘处，敌全灭
出现敌人 野武士×11
获得道具 无

第一场景中到达左上角就会进入第二区域，由于地图非常狭小，尤其要随时注意入口附近两个敌人的移动路径，救出者在地图的左上方。

夜月草※大将战
过关条件 黑风击破
出现敌人 黑风
获得道具 (卷物その十三)

BOSS的动作非常迅速，主动进攻不但不能对其造成伤害，还必然会被其反击。战斗中先在地图的下方使用トラばさみ后就在附近防御，BOSS踩上去后，利用这段时间迅速拉开和BOSS的距离，同样的布置好连锁陷阱一次性解决。

第四幕 冥界的呼声

竹林：その四
过关条件 敌全灭
出现敌人 くノ一×3、忍者×4
获得道具 痹れキノコ×5、药草×3、竹材×4(卷物その三十八、卷物その三十九)

敌人的警惕性很高，即使没有进入其视线范围，也会面对玩家的方向停留一段时间，右方的忍者非常的密集且行动路径为斜线，建议使用引诱性忍具将敌人吸引出来逐个击破。

水边：その四
过关条件 防止敌人到达地图左上角，敌全灭
出现敌人 くノ一×4、饿鬼4
获得道具 药草×2(卷物その四十一)

很有难度的关卡，饿鬼不能直接从背后秒杀，一旦贸然进攻就会被敌人发现。建议一开始就冲到附近的桥上放置陷阱，这样可以有效的牵制住敌人。敌人会从两条固定的路线前往左上方，可以先摸清楚其路线后沿路设置陷阱消灭。

山林：その四
过关条件 敌全灭
出现敌人 忍者×4、饿鬼×4
获得道具 木材×3、荒绳×2、毒キノコ×3(卷物その四十二)

饿鬼的视野很广，如果左下方的"视"字闪烁就要立刻后退，否则很容易被发现。忍者会不时的停下来观察很长的时间，耐心等待其露出破绽后布置陷阱消灭。

岩场：その四
过关条件 敌头领击破
出现敌人 侍×8、忍者
获得道具 铁矿石×4、硝石×7(卷物その四十)

目标在地图的左上方，其所在高台上敌人比较密集，通过地图确认敌人的面对方向，抓住时机利用跳跃到达高台后消灭。

合成技巧 当村重建度达到80%以上后，可以在商店中购买到"回转板"，它的作用除了使敌人暂时无法行动之外，还可以使其掉落合成材料，效果+2后一次可以掉落四个，用它收集材料是不错的选择。

救出：その七※

过关条件 到达村の匠处

出现敌人 くノー×8

获得道具 水×6、药草×3、米×7(卷物その九、卷物その四十三)

救出者在地图的右下角，惟一需要注意最后的两名敌人，他们的移动范围很接近，而且会在岔路口停留一段时间，当其走开时迅速布置陷阱消灭。

过关后毒雾·烟玉可以制造

救出：その八※

过关条件 在不被敌人发现的情况下到达村の娘处

出现敌人 侍×10

获得道具 荒绳×2、木材×4、毒キノコ×3(卷物その六、卷物その三十七)

救出者在出发点的正上方，初期如果想从左侧的近路突破会相当的困难。建议从地图中心的道路迂回到达目的地。

过关后毒手里剑可以制造

预兆※

过关条件 敌全灭

出现敌人 饿鬼×5

获得道具 竹材×11

饿鬼发现判定的时间很短，只要注意及时避开视线即可。

呼び声※大将战

过关条件 八角景正击破

出现敌人 八角景正

获得道具 (卷物その十四)

实力最糟糕的BOSS，其火焰魔法利用跳跃可以轻松躲过，只要注意防御也可化解威力较大的劈砍。由于其移动速度很慢，拉开距离后，在通道中设置连续陷阱就可以将其秒杀。

第五章 冥王复活

岩场：その五

过关条件 敌全灭

出现敌人 忍者×5、饿鬼×6

获得道具 硝石×8、铁矿石×8(卷物その四十六)

高台上的敌人比较麻烦，需要通过地图看清楚他面对的方向，然后利用时间差迅速跳上去解决。

水边：その五

过关条件 敌头领击破

出现敌人 饿鬼×9、くノー

获得道具 药草×3、水×4、米×2(卷物その四十七)

目标在地图下方水池中的平台上，因为场地狭小，建议先在水中看清其移动的路径，然后利用时间差迅速布置陷阱。

山林：その五

过关条件 防止敌人到达地图右下角，敌全灭

出现敌人 くノー×6、忍者×4

获得道具 (卷物その四十八、卷物その四十九)

本关利用出发点附近的通道，布置好陷阱等敌人自己送上门即可。敌人的移动速度很快，如果跑太远甚至连返回救援的时间都没有。

竹林：その五

过关条件 敌头领击破

出现敌人 くノー×10、忍者

获得道具 痹れキノコ×4、木材×4(卷物その四十四、卷物その四十五)

目标在地图的左上角，靠近后如果引起了他的注意，那么他就会改变行动的路径，耐心等待寻找时机布置陷阱解决。

救出：その九※

过关条件 到达村の匠处

出现敌人 饿鬼×11

获得道具 铁矿石×4、硝石×4(卷物その二)

救出者在地图的中心，由于敌人视野很广，多绕到其身后布置陷阱比较安全。

过关后爆炸车可以制造

救出：その十※

过关条件 到达村の娘处

出现敌人 忍者×12

获得道具 木材×8、毒キノコ×5、荒绳×2(卷物その十)

救出者在地图的左上角，如果从右方的近路来到地图的中心处会强制发生被敌人发现的情节，所以建议选择上方较远的路前进，道路上的忍者非常的密集，多使用引诱性忍具逐个击破。

过关后神命丹可以制造

母として※

过关条件 到达志津姬处

出现敌人 饿鬼×11

获得道具 硝石×10、铁矿石×11

第一场景中到达地图的左下角，第二场景中到达地图的左上角就会发生情节，桥上的敌人十分棘手，趁其转身的时候迅速布置陷阱，否则一旦引起了它的警觉，它就会一直站在原地不动很长时间。

冥王复活※

过关条件 狗比罗、志津姬击破

出现敌人 饿鬼×11

获得道具 (卷物その十五，卷物その十六)

在第一场景中，从右上的楼梯上楼，一直沿路前进就会遭遇BOSS战，狗比罗的动作很快，最好不要主动进攻，先放一个牵制行动的陷阱之后就在附近防御，拉开距离后使用连锁陷阱就可消灭。志津姬因为是在空中，如果要形成连锁忍杀，必须至少准备一个可由自己引发的陷阱，利用其攻击的间歇布置陷阱，推荐使用地雷·改。当玩家近身后她会发动连续三次的雷魔法和四连斩，一定要一直防御。唯一需要注意的是近身后的冰魔法，看到相应动作后一定要马上跑开再伺机躲避，否则可能会被秒杀。

通关后的奖励

通关后系统会根据玩家在整个游戏中获得的点数和村再建度评定玩家的称号。二周目可以继承通关前的金钱，忍具，卷物，绘和游戏时间，同时会追加"卷物その十九"，阅读后追加"特殊任务—宿敌五连战"，该模式当然于BOSS挑战模式，需要一口气打过剧情中的5个BOSS，但完成后却不会追加任何的奖励，让人十分遗憾。

隐藏关卡详解

试炼：その一

过关条件 敌全灭

出现敌人 野武士×10、侍×3

本关敌人的分布非常密集，尤其要注意走弧线路径的敌人，建议步步为营，千万不要冲到敌人的前方寻找躲避物。

试炼：その二

过关条件 在不被敌人发现的情况下到达村の娘处

出现敌人 野武士×5、忍者×5、饿鬼×11

本关的忍者非常狡猾，不但会不停的改变行动路径，而且即使玩家站在高台上其同样存在发现判定，如果不想全部消灭的话，建议利用水池绕过敌人前进。来到地图的右下角会进入第二个场景，救出者在地图的左下角，路上的饿鬼非常的密集，在水中时同样要注意避开其视线。

试炼：その三

过关条件 敌头领击破

出现敌人 くノー×8、饿鬼

目标在地图的右下角，敌人的警觉性很高，尽量避免和其在一条直线上。

试炼：その四

过关条件 防止敌人到达地图右下角，并且成功保护村の匠，在不被敌人发现的情况下敌全灭

出现敌人 饿鬼×13

救出者在地图的右上角，由于敌人数量和限制条件很多，所以不建议放置太多的连锁陷阱对付一个敌人。防守点和保护者在一条垂直线上，先利用陷阱快速解决中间的两个敌人，摸清敌人的固定路线后，放置陷阱消灭。中间会有较长一段时间敌人不会主动进攻，之后村の匠处必然出现两个敌人，建议分开设置陷阱，否则会功亏一篑。

试炼：その五

过关条件 到达村の匠处

出现敌人 くノー×14

救出者在出发点右上的死角处，一开始从两侧的道路来到地图中心，之后再从右上的道路迂回前往右下方就可绕过两次被敌人强制发现的情节。

试炼：その六

过关条件 敌全灭

出现敌人 饿鬼×13

桥上的敌人仍然十分的棘手，如果没掌握好移动的时间会和其僵持很久，抓住机会快速过桥再伺机进行攻击。

试炼：その七

过关条件 保护村の娘，敌全灭

出现敌人 忍者×12

两位救出者在地图中心下方，敌人拥上来的速度非常快，设置陷阱显然没有明显的效果。千万不要守株待兔似的站在救出者附近等待敌人。本关有一种比较邪道的打法，出发前给彩女装备上所有增加背后攻击力的装备，然后再使用力命丹，就可以保证背后直接秒杀敌人，迅速的清场。

试炼：その八

过关条件 在不被敌人发现的情况下，找到竹林中的两个村の匠

出现敌人 忍者×13、饿鬼×13

两个场景中救出者都在地图上方的中心附近，敌人的发现判定时间很短，而且移动路径随时变化，如果不想做过多的纠缠，建议从右侧的道路前往目的地，发现敌人后先在附近观察一下其的移动路径，然后迅速避过。

收集技巧 因为剧情任务只能完成一次，再加上游戏记录默认在同一格，因此要想做到全卷物收集必须在关卡里拿完所有可以得到的卷物，否则一旦覆盖记录就只能二周目才能继续收集了。

文 曹纲、纱迦 编 胜负师

正如上期预告的那样，在本期的研究中心里，我们主要针对的内容是《最终幻想XII》中的稀有怪物以及交易品素材等，这些内容相对比较烦琐，相信又会“谋杀”完美主义者大量的时间。另外，纱迦还会提供他在应对游戏中四大强敌的过程中总结的心得，正欲挑战的玩家千万不要错过。至此《最终幻想XII》的研究将告一段落，但由于这是一款博大精深的传世之作，可研究的地方还有很多，我们会把舞台留给更多的玩家。如果各位FF FANS在游戏中有什么发现、窍门、心得，请与我们联系，我们会在火热秘技等栏目中与全国的读者朋友共同分享。

最终幻想XII 极道研究2

最终幻想XII	Square Enix	RPG
PS2 FINAL FANTASY XII	2006年3月16日	日版
		…9800日元
无对应周边	对应玩家年龄	全年龄

稀有怪物详解

出现条件

稀有怪物(レアモンスター)是本作中独具特色的设定，和普通敌人不同，它们需要满足一定的条件才会出现，具体条件可分以下9种：

①随机出现，不出现的话切换区域再回来就是了。

②特定天气出现，同样通过切换区域来获得需要的天气。

③Chain特定敌人出现，如果该区域不止这一种敌人，那么就要调整Gambit来保证Chain的持续。

④到指定地点或者停留一定的时间，这种按照要求做就是了。

⑤我方有人处于濒死状态，推荐使用重力魔法来达成这一条件。

⑥敌全灭、敌全灭后切换区域，这种需要注意的是各角落都要搜索干净，不要遗漏。

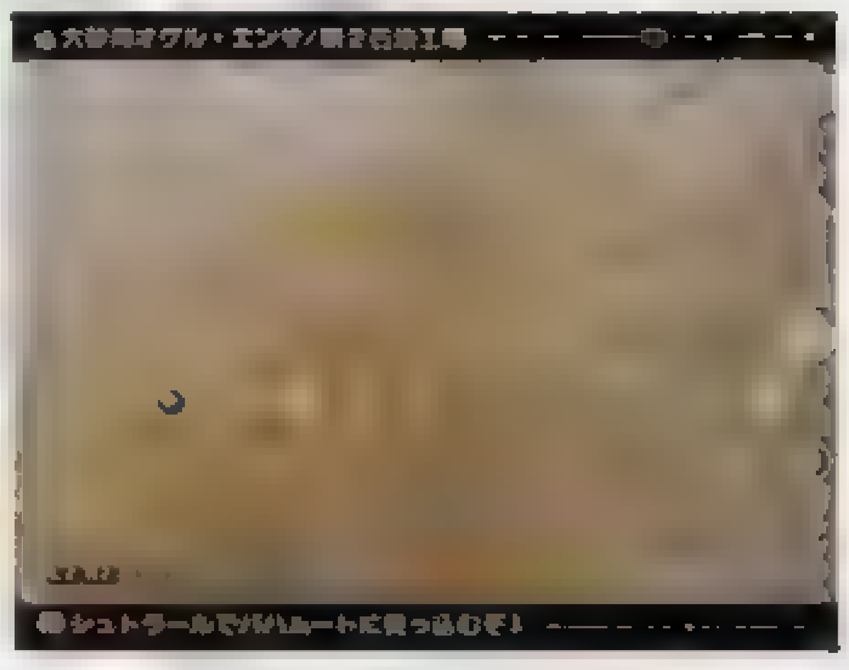
⑦特定敌人抽选，也就是说本来该处出现的敌人之一随机变为稀有怪物，这种未出现的话就要切换两个区域来刷。

⑧其他条件，例如和别的稀有怪一起出现、等待敌人分裂、站在某地眺望远方之类的……

⑨复合条件，例如Chain特定敌人后特定天气出现等等。

▲51号稀有怪物出现地点的隐藏通道。

▲这就是80号稀有怪物。



▲80号稀有怪物出现地点图示。

特色与优点

虽然出现条件方面麻烦了点，不过稀有怪物也有自己的特色和优点，例如：

①等级、HP等不可见，而经验值会随着我方等级的变更稍有变化。

②经验值和LP远高于该区域的普通敌人，当然，强度也是如此。不过由于强度并不像任务敌人那样过分，战斗难度不是很高，所以在下面的具体列表中就基本不再就战斗来提出建议。

③出现时经常有各种有利状态，记得及时解除。

④偷盗的成功率比起普通敌人来说要低得多，偷个几十次是很正常的，因此战斗前先全员装备盗贼のカフス，Gambit最优先依次为复活、全员回复、偷盗，等偷到手再更换装备攻击。

⑤打倒后和宝箱一样，要切换3个区域才会复活，也就是说A→B→C→D→C→B→A，而不是像普通怪物那样只需切换两个区域。

⑥稀有怪物中有30个打倒会掉下エンゲージ・××，上期我们已经介绍过可以用来换购物品，不过需要注意的是会掉下这些东西的稀有怪物只能打一次，也就是说打倒后就不会再出现！因此和它们战斗时一定不要忘记先偷盗，对于能偷到好东西的稀有怪物，例如可以偷到ヒヒイロカネ的アスピドケロン、可偷到ソウルオブサマサ的イスティーン等，不妨偷完了就跑，下次再来偷……

⑦同样要提醒的是，会掉下エンゲージ・××的稀有怪物必须要先完成フォーン海岸お头的试炼，也就是打倒No.02的稀有怪物フェニレンス，回来向头报告后再和旁边的バンガ对话并确认。如果没有完成这一分支，那么即使满足条件会掉下エンゲージ・××的稀有怪物也不会出现，这些怪物的单独列表在后文也有给出，以便查询。

⑧エンゲージ・××除了可以像上期所说的换购物品外，随着收集数量的增加还可以在帝都アルケイディス的ハントループオーナー获得额外奖励。奖品是黄道十三宫的宝石，但是可惜的是最贵重的サーペンタリウス没有，所以意义不大。

⑨在怪物图鉴中可以看到稀有怪物的序号，不过收集过程中排列比较混乱，收集全后就是按照序号来排列了。

⑩打倒稀有怪物有可能掉下大アルカナ，当然先要获得カノーブスの壶。

稀有怪物一览

要收集全80个还是要花费很长时间的，因此我们还是建议在游戏后期进行收集。下面就来看看稀有怪物的详细情况吧。

1 アスピドケロン

珍稀度	★★★★★
出现地点	セロビ台地/フエデック川
偷盗物品	ヒヒイロカネ
掉落物品	エンゲージ・ソリッド

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，下雨时出现，在两座桥之间的小块地方，和アダマンタイタス一起出现。

2 フェニレンス

珍稀度	★★★★
出现地点	フォーン海岸/ヴァドゥ海岸
偷盗物品	アダマンタイト
掉落物品	エンゲージ・シエル

出现条件：和お头对话后去ヴァドゥ海岸东北方的高台的树下，可以看到在底下海岸边出现。

3 クリード

珍稀度	★★★
出现地点	东ダルマスカ沙漠/ネブラ河の岸边
偷盗物品	风の魔晶石
掉落物品	ウール、高级ウール、アルカナ、大アルカナ

出现条件：把本区域的ウルフ、コッカトリス都杀光，在北方的河边出现。

4 ブルダイル

珍稀度	★★★★★
出现地点	オズモーネ平原/ひびわれ谷(上半部)
偷盗物品	高级ウール
掉落物品	ウール、アルカナ、大アルカナ

出现条件：把本区域的ウー杀光，再回到邻近的区域，杀掉所有的ウー，再回来即可出现。

5 ガビアル

珍稀度	★★★★
出现地点	ガラムサイズ水路/第10主水路
偷盗物品	南极の风
掉落物品	エンゲージ・ファー

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，从阶梯下去走到本区域左侧的长方形区域，稍等一会儿就会看到ガビアル从通道跑过来袭击你了。阶梯下不去的话，回去把第10区的水门闭锁即可。

6 カウンターウルフ

珍稀度	★★★★★
出现地点	モスフォーラ山地/顶をのぞむ山道
偷盗物品	高级毛皮
掉落物品	狼の毛皮、アルカナ、大アルカナ

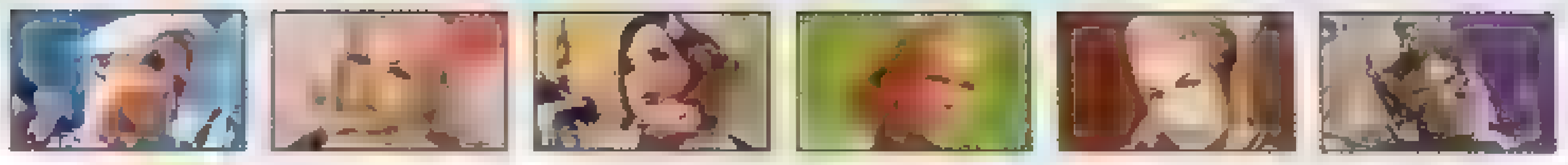
出现条件：晴天，在右上出口稍下的位置，和狼一起出现。

7 カイザーウルフ

珍稀度	★★★
出现地点	西ダルマスカ沙漠/沙漠の回廊
偷盗物品	饿狼の生血
掉落物品	エンゲージ・ファング

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，打倒リンブルウルフ后马上前去沙漠の回廊，在右下出现。

©2006 SQUARE ENIX CO.,LTD.ALL Rights Reserved CHARACTER DESIGN.Akihiko Yoshida



8 リジブルウルフ

珍稀度	★★
出现地点	西ダルマスカ沙漠/阳炎立つ地平
偷盗物品	グラディウス
掉落物品	狼の毛皮、アルカナ、大アルカナ

出现条件：ウルフ18Chain以上进入阳炎立つ地平右上的狭长区域，和ウルフ一起出现。

9 ドレッドガード

珍稀度	★★★★★
出现地点	幻妖の森/影の舞う路
偷盗物品	镜のウロコ
掉落物品	エンゲージ・フラッター

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，ミラーナイトChain14左右在中部神殿附近出现。

10 クリプトバニー

珍稀度	★★★
出现地点	幻妖の森/现を惑わせる路の右下
偷盗物品	ホーリーの魔片
掉落物品	汚れたウール、ムラマサ、アルカナ、大アルカナ

出现条件：其他敌人全灭后ケルベロス、タルタロスChain16左右在中部出现。

11 スピイ

珍稀度	★★★★★
出现地点	サリカ树林/木漏れ日の道
偷盗物品	星の砂
掉落物品	汚れたウール、アルカナ、大アルカナ

出现条件：打倒全部的オーチュンラビ。

12 レインダンサー

珍稀度	★★★★★
出现地点	ギーザ草原(雨季)/战士の河
偷盗物品	マイター
掉落物品	鱼のウロコ、怪鱼のウロコ、アルカナ、大アルカナ

出现条件：大雨时在水边出现。

13 レイザーフィン

珍稀度	★★★★★
出现地点	ガラムサイズ水路/北部补助水路
偷盗物品	水の魔晶石
掉落物品	鱼のウロコ、アイアンソード、アルカナ、大アルカナ

出现条件：打倒全部敌人后切换区域再回来。

14 アプサラス

珍稀度	★★
出现地点	フォーン海岸/マウレア海岸
偷盗物品	天空のロッド
掉落物品	鱼のウロコ、パイシーズ、アルカナ、大アルカナ

出现条件：先去旁边的リシタ海岸打ピラニアChain，再回到マウレア海岸，天候为雨时在区域正下方的海边出现。

15 レイジクロウ

珍稀度	★★★
出现地点	サリカ树林/白きまだらの路
偷盗物品	セーブルサイズ
掉落物品	エンゲージ・シクル

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，打倒所有敌人后在左下出口附近出现。

16 バイドカッター

珍稀度	★★★★
出现地点	ゴルモア大森林/针を狂わせる路
偷盗物品	裂かれた衣
掉落物品	エンゲージ・カッター

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，叶ずれのしみる路敌人全灭后回针を狂わせる路，在南侧通道出现。

17 スニークフロッグ

珍稀度	★★★★★
出现地点	サリカ树林/年轮を重ねる路
偷盗物品	大角
掉落物品	角、プラチナヘルム

出现条件：从白きまだらの路进去不远有モルボル的水边出现，半透明的，无法直接攻击，但是会隐约看到。能够阻挡去路，还可以听到走路的声音以及类似青蛙的叫声。把敌人引到它附近使用デスペガ，这样它就会出现，可以正常攻击了。

18 タラスク

珍稀度	★★★
出现地点	ツイッタ大草原/终焉と旅立ちの庭
偷盗物品	ハンティングボウ
掉落物品	角、大角

出现条件：不要打倒リザード，将本区域出现的サーペントChain20后到上方的水边即可出现。注意此时如果显示还有别的サーペント，需要先打倒再回来。

19 グリマルキン

珍稀度	★★★★
出现地点	ツイッタ大草原/ワズワフ丘陵
偷盗物品	クアールのヒゲ
掉落物品	エンゲージ・ウイスカー

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，雨天随机出现，具体地点是ワズワフ丘陵的中部。

20 ネグベト

珍稀度	★★★★★
出现地点	东ダルマスカ沙漠/砂原の天板
偷盗物品	虹色のタマゴ
掉落物品	小さな羽根、三角帽子、アルカナ、大アルカナ

出现条件：打倒本区域的全部コッカトリス(约15只)后在中部出现。

21 グレアリングアイ

珍稀度	★★★★★
出现地点	ヘネ魔石矿/区间连结ラインC
偷盗物品	灵药
掉落物品	ガラスの宝玉、樟樺、アルカナ、大アルカナ

出现条件：打倒本区域出现的ヘクトアイズ(约5只)后出现。

22 キャルトリッチ

珍稀度	★★★★★
出现地点	レイスウォール王墓/南翼の通廊
偷盗物品	ロクスリーの弓
掉落物品	ガラスの宝玉、天上の宝玉、アルカナ、大アルカナ

出现条件：リッチ分裂时出现。注意リッチ要濒死才会分裂，后期攻击过高会一下砍死它，可利用重力魔法等来使得它处于濒死状态。

23 イビルスピリット

珍稀度	★★★★★
出现地点	クリスタル・グランデ
偷盗物品	生命のロウソク
掉落物品	ガラスの宝玉、グングニル、アルカナ、大アルカナ

出现条件：转移装置Ⅹ Ⅸ等有ライフフォビトン出现的房间均可能和ライフフォビトン一起出现，非常容易遇到。它会使用各种状态攻击以及即死魔法，是相当麻烦的敌人。

24 ジャガーノート

珍稀度	★★★★
出现地点	幻妖の森/白魔の爱でし路
偷盗物品	ミストルティン
掉落物品	木材、白の假面、アルカナ、大アルカナ

出现条件：随机出现，出现地点在上方出口附近。

25 アムステラ

珍稀度	★★★★
出现地点	ゼルテニアン洞窟　砂时计の谷
偷盗物品	ミスリル
掉落物品	铁矿、魔人の胸当て、アルカナ、大アルカナ

出现条件 先要从到本区域下方的狭长地区，需要从记录点下方的隐藏通道进去。打倒这里的4只グレネード后到最上方等待约8秒，就可以看到在对岸出现。然后再从记录点处绕回去即可。

26 タワー

珍稀度	★★★★★
出现地点	リドルアナ大灯台/至顶の旋回廊2
偷盗物品	アインヘリエル
掉落物品	石材、グランドヘルム、アルカナ、大アルカナ

出现条件：88F随机出现，可利用这里和79F的转移装置不断来回转移，直到让它出现。

27 バルトヴァイパー

珍稀度	★★★★
出现地点	モスフォーラ山地/天空へ续く道
偷盗物品	アリエス
掉落物品	ヘビの皮、アルカナ、大アルカナ

出现条件：敌全灭后在本区域的左半区域中部出现，需要先启用南々风の祠才能过去。

28 ミドガルズオルム

珍稀度	★★★★★
出现地点	ゴルモア大森林/光闭ざされし路
偷盗物品	大蛇の牙
掉落物品	ヘビの皮、樱喃り、アルカナ、大アルカナ

出现条件：右侧台阶下，拿地图的地点附近随机出现。

29 ナザルニル

珍稀度	★★★★★
出现地点	ギーザ草原(干季)/星ふり原
偷盗物品	战马のたてがみ
掉落物品	エンゲージ・ギャロップ

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，在本区域的右下角スレイプニル随机抽选。

30 ヴィクター

珍稀度	★★★★★
出现地点	大砂海ナム・エンサ/黄砂のたどりつく地
偷盗物品	战神のアシュリング
掉落物品	エンゲージ・ハフ

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，随机出现，出现地点在ゼルテニアン洞窟入口附近。(编注：另一种方法，按住R2键带着敌人在左下角绕圈。)

31 ジュエルホーン

珍稀度	★★
出现地点	ルース魔石矿/第11矿区采掘场
偷盗物品	スレイプハーネス
掉落物品	なめし革、アルカナ、大アルカナ

出现条件：敌全灭后切换区域回来在最左下角出现。注意全部敌人包括两个宝箱怪，分别位于左下角和左上角。

32 ライトオブライト

珍稀度	★★★★★
出现地点	リドルアナ大灯台　地下层/暗昏の层
偷盗物品	贤者の杖
掉落物品	エリクサー、エレクトラム、アルカナ、大アルカナ

出现条件：地下二层左下区域深处的最大房间中，需要先打坏愚者の壁。打倒ソウルオブカオス不记录直接绕过来即可遇到。

33 ソウルオブカオス

珍稀度	★★★★★
出现地点	リドルアナ大灯台　地下层/阴里の层
偷盗物品	八角棒
掉落物品	石ころ、エリクサー、エレクトラム、大アルカナ、アルカナ

出现条件：地下三层左上区域深处的最大房间中随机出现，需要先打坏愚者の壁，且已经完成神的讨伐任务。

34 イムドゥグド

珍稀度	★★★★
出现地点	大砂海ナム・エンサ/风化する岸边
偷盗物品	シールドアーマー
掉落物品	大きな羽根、风切りの羽根、アルカナ、大アルカナ。

出现条件：需要从大砂海オグル・エンサ的ゼルテニアン洞窟进去，来到风化する岸边独立的下半部分。站在最左方的圆形地方中间向北方看，约15秒左右イムドゥグド就会出现。

35 チョコボリーダー

珍稀度	★★★★★
出现地点	大砂海オグル・エンサ/南侧タンクアプローチ
偷盗物品	ハイエーテル
掉落物品	エンゲージ・ビーク

出现条件 完成フォーン海岸お头的试炼后，右下角随机出现，可在旁边记录点记录后去找，没出现的话读记录重来。

36 スカルアッシュ

珍稀度	★★★★★
出现地点	フォーン海岸/ティアラウヌ岬
偷盗物品	铁甲壳
掉落物品	エンゲージ・クロウ

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，天候云时出现在下方的高台上，从ハカウイの岸边进去略微前进一点就可以攻击。

37 マイス

珍稀度	★
出现地点	ミリアム遗迹/对面の守护
偷盗物品	レオ
掉落物品	エンゲージ・エタニティ

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，打倒这里的3只ドラゴンエイビス，然后去破幻の步廊再回来，在本区域中间出现。

38 ヘルヴィネック

珍稀度	★★
出现地点	死都ナブディス/气高き者たちの间
偷盗物品	魔法のランプ
掉落物品	沈默のトガル、グランドアーマー

出现条件：打倒6只オーバーソウル后出现。

39 パル

珍稀度	★★
出现地点	リドルアナ大瀑布/远き日の都
偷盗物品	ガストラフェステ
掉落物品	沈默のトガル、アルカナ、大アルカナ

出现条件：打倒本区域全部敌人后切换区域再返回，在中部交叉点出现。

40 フィロー

珍稀度	★★★★★
出现地点	ゴルモア大森林/枝叶の分かれる路
偷盗物品	タウロス
掉落物品	コウモリの牙、大牙、アルカナ、大アルカナ

出现条件 左下角随机出现。

42 アヌビス

珍稀度	★
出现地点	ソーヘン地下宫殿/自らを见出す路（巡礼の间の扉を开いてすぐ）
偷盗物品	吸血の牙
掉落物品	エンゲージ・ブラッド

出现条件:完成フォーン海岸お头的试炼后，打开巡礼の间的门后进去(打开方法上期已有介绍)，在里面小房间的中间出现。

43 バルムー

珍稀度	★★★
出现地点	レイスウォール王墓/大通廊
偷盗物品	ラミアのティアラ
掉落物品	石材、ベテルギウス、アルカナ、大アルカナ

出现条件:只打倒本区域的シーカーバット(约11Chain)后在中部3个转移装置中间出现。

44 ヴィシュヌ

珍稀度	★★
出现地点	リドルアナ大灯台 下层 始原の旋回廊4
偷盗物品	オリハルク
掉落物品	石材、リボン、アルカナ、大アルカナ

出现条件:打倒本区域所有的デイダラ后在48F出现。

45 イセリアル

珍稀度	★★
出现地点	セロビ台地/北部段丘
偷盗物品	雨のむら云
掉落物品	绿色の液体、银色の液体、アルカナ、大アルカナ

出现条件：打倒全部敌人后在南侧出现。

46 メルティゼリー

珍稀度	★★★★★
出现地点	ヘネ魔石矿/坑口分歧点B
偷盗物品	ヘイスガの魔片
掉落物品	エンゲージ・ゲル

出现条件:完成フォーン海岸お头的试炼后，进入分歧点B后切换开关，然后打倒全部出现的プリン(约18只)，切换区域后回来再切换开关即可出现，未出现的话，继续切换区域回来切换开关。

47 カブス

珍稀度	★★
出现地点	ソーヘン地下宫殿/诱惑を振りほどく道
偷盗物品	银色の液体
掉落物品	银色の液体、ホーリーの魔片、アルカナ、大アルカナ

出现条件:敌全灭后切换区域回来，在左上方的角落里随机出现。

48 パイナップル

珍稀度	★★★★★
出现地点	大砂海オグル・エンサ 第一石油工场
偷盗物品	ボムの抜け壳
掉落物品	ボムの灰、雷の杖、アルカナ、大アルカナ

出现条件:在拿地图的宝箱附近(中部左侧圆环的下方伸出处)随机出现。

49 ブリット

珍稀度	★★★★★
出现地点	ルース魔石矿/ラッシェ桥
偷盗物品	とんかち
掉落物品	ボムの灰、柳生の漆黑、アルカナ、大アルカナ

出现条件:进入本区域时随机出现，具体地点位于桥的中部。由于这只稀有怪的特点是出现后不会消失，因此从左侧进入后可按住下来不断切换区域，约1分钟基本就可保证它在中部出现了。要想刷柳生の漆黑的话，就得连锁(Chain)杀它了，切换3个区域来回刷，途中不要打其他敌人。

50 ヒュージボム

珍稀度	★★★
出现地点	大砂海ナム・エンサ/女王の治める砂原
偷盗物品	ボムの欠片
掉落物品	ボムの灰、ボムの抜け壳、アルカナ、大アルカナ

出现条件:ウルタンエンサ族Chain20之后在右上建筑物下方左侧桥的附近出现。

51 バイダーボム

珍稀度	★★★★★
出现地点	ミリアム遗迹/离别の步廊
偷盗物品	スコーピオ
掉落物品	ボムの灰、ボムの抜け壳、アルカナ、大アルカナ

出现条件:具体出现地点是离别の步廊中间那一小块地方，需要从剑王の守护左侧的隐藏通道进去，具体位置如图。注意进去那地方时进门就有陷阱，最好全员浮游再进去。进去后会出现4只オイルタワー，有时其中之一会替换成我们要找的バイダーボム，没遇到的话就切换再进来。

52 ランペイジャー

珍稀度	★★★★★
出现地点	东ダルマスカ沙漠/砂纹の迷宫
偷盗物品	さけびの根
掉落物品	石ころ、カロ型の帽子、アルカナ、大アルカナ

出现条件:打倒本区域的全部サボテン和タイニーサボンテ(约4只)后在左方小キャンプ入口右下附近出现。

53 キリング

珍稀度	★★★★
出现地点	オズモーネ平原/大地のらせん
偷盗物品	サビのカタマリ
掉落物品	エンゲージ・ミミック

出现条件:完成フォーン海岸お头的试炼后，在中上部奇怪的宝箱中，调查即可战斗。

54 ミニマムバグ

珍稀度	★★★★★
出现地点	バルハイム地下道/东西バイパス
偷盗物品	神々の怒り
掉落物品	メイスオブゼウス、アルカナ、大アルカナ

出现条件:通道右侧尽头处4个宝箱处(三个是敌人プレゼンター)随机出现。从右下入口进入后就可以从小地图看到是否有敌人的红色小圆点，这样可以快速判断是否出现。另外途中有许多陷阱，推荐全员浮游状态。

55 ターゲッター

珍稀度	★★★★★
出现地点	バルハイム地下道/第5特别作业区
偷盗物品	デスブリンガー
掉落物品	铁くず、アルカナ、大アルカナ

出现条件 切换区域时随机出现，具体地点是最左方稍右一点的地方，是个略带白色的宝箱。

56 クリス

珍稀度	★★★★★
出现地点	ツィッタ大草原/すべてを见通す地
偷盗物品	とてもくさい液
掉落物品	エンゲージ・スメル

出现条件:完成フォーン海岸お头的试炼后，雨天右下角建筑物附近随机出现，注意它出现时是和数个グレートキング混在一起，难以辨认，要调出菜单确认。

57 ディード

珍稀度	★★★★★
出现地点	モスフォーラ山地 空の果てを知る屋根
偷盗物品	ミラージュベスト
掉落物品	エンゲージ・ウィング

出现条件 完成フォーン海岸お头的试炼后，雨天在空の果てを知る屋根中部随机出现。

58 エアロス

珍稀度	★★
出现地点	オズモーネ平原 ひびわれ谷（上半部分）
偷盗物品	飞龙の翼
掉落物品	まがった牙、アルカナ、大アルカナ

出现条件 和No.4的稀有怪物ブルダイル出现在同一地方，打倒ブルダイル后出现。

59 スケアクロウ

珍稀度	★★★★★
出现地点	东ダルマスカ沙漠/断裂の砂地
偷盗物品	コラプスの魔片
掉落物品	エンゲージ・スケイル

出现条件.完成フォーン海岸お头的试炼后，在本区域的中部略上的位置出现。HP较多。

60 アベリスク

珍稀度	★★★★★
出现地点	リドルアナ大瀑布/はるかなる时の庭
偷盗物品	八角棒
掉落物品	エンゲージ・レプタイル

出现条件:完成フォーン海岸お头的试炼后，打倒バル(No.39)后前往はるかなる时の庭，在通往远き日の都的出口附近出现。

61 ダスティア

珍稀度	★★★
出现地点	西ダルマスカ沙漠/沙漠の回廊
偷盗物品	千のオルギン
掉落物品	オルギン、炎の杖、アルカナ、大アルカナ

出现条件:我方有同伴濒死时在北侧中部出现。

62 イスティーン

珍稀度	★★★★★
出现地点	バルハイム地下道/东西バイパス
偷盗物品	ソウルオブサマサ
掉落物品	エンゲージ・スケル

出现条件:完成フォーン海岸お头的试炼后，在本区域等待约5分钟后出现，会召唤出デッドリーボーン。(编注：另一种方法，把ゼバイア连结桥和东西バイパス的ボム连锁消灭。)

63 ヴォーレス

珍稀度	★★★★★
出现地点	死都ナブディス/白き约束の回廊
偷盗物品	ソウルパウダー
掉落物品	エンゲージ・ヘル

出现条件:完成フォーン海岸お头的试炼后，有暗のエレメント出现，且我方有同伴处于濒死状态，则会在中部出现。(编注：另一种方法，将暗のエレメント打成濒死，然后带着它四处逛。)

64 ネガルムル

珍稀度	★
出现地点	ミリアム遗迹 剑王の守护
偷盗物品	カプリコーン
掉落物品	バニシガの魔片、アルカナ、大アルカナ

出现条件:打倒本区域的全部敌人后切换区域再进来有一定几率出现，出现的具体地点位于T字型路的交叉点上。没有出现的话继续切换区域。在战斗中ネガルムル会召唤出ガスト，不过战斗难度不高。

65 ラルヴァイーター

珍稀度	★
出现地点	クリスタル・グランデ/ア・シフト・カンプル
偷盗物品	スコーピオ
掉落物品	悪魔の目玉、ダンジューロ、アルカナ、大アルカナ

出现条件:转移装置XⅦ XⅢ等房间中，和随机出现的死神一起出现。(编注：可以先将附近房间的敌人清光，再回来查看。)

66 アリオク

珍稀度	★★★★★
出现地点	ナブレウス湿原/まどろみへ诱う平原
偷盗物品	贤者の指轮
掉落物品	エンゲージ・ファンシー

出现条件 完成フォーン海岸お头的试炼后，在右下角随机出现。

67 フィディル

珍稀度	★★★★★
出现地点	西ダルマスカ沙漠/中央断层
偷盗物品	カプリコーン
掉落物品	骨くず、アルカナ、大アルカナ

出现条件:在本区域中央略右一点，随机出现。

68 クリスタルナイト

珍稀度	★
出现地点	クリスタル・グランデ/ア・シフト・カンプル・ラ
偷盗物品	光のスティフォス
掉落物品	エンゲージ・フレーム

出现条件:完成フォーン海岸お头的试炼后，会出现在有转移装置ⅩⅩ的房间中。先去启动ゲートサジタリウス制御装置，在限制时间内回到转移装置ⅩⅩ的房间中即可遇到，此外战斗时会有2只ライフフォビトン出现。

69 グレイブロード

珍稀度	★★★
出现地点	ゴルモア大森林/叶ずれのしみる路
偷盗物品	シャレコウベ
掉落物品	骨くず、ダイヤヘルム、アルカナ、大アルカナ

出现条件:先打倒本区域的全部クアール、ヘルハウンド，然后路上开始出现ダークスケルトン。把它们也全部打倒(约25Chain)后，在中部的正方形广场出现。攻击附加吸血效果，用フェニックスの尾可以让它即死。

70 ゾンビロード

珍稀度	★★★★
出现地点	レイスウォール王墓/北翼の通廊
偷盗物品	クロスヘルム
掉落物品	エンゲージ・ソウル

出现条件:完成フォーン海岸お头的试炼后，打倒ゾンビ或ゾンビメイジ时随机出现。

71 ドゥラウナ

珍稀度	★★★★★
出现地点	ガラムサイズ水路/第4处理区补助水路
偷盗物品	邪神の肉
掉落物品	くさった肉、コラプスの魔片、アルカナ、大アルカナ

出现条件:该区域敌人全部打倒后切换区域，从阶梯下去后出现。

72 ヴェレル

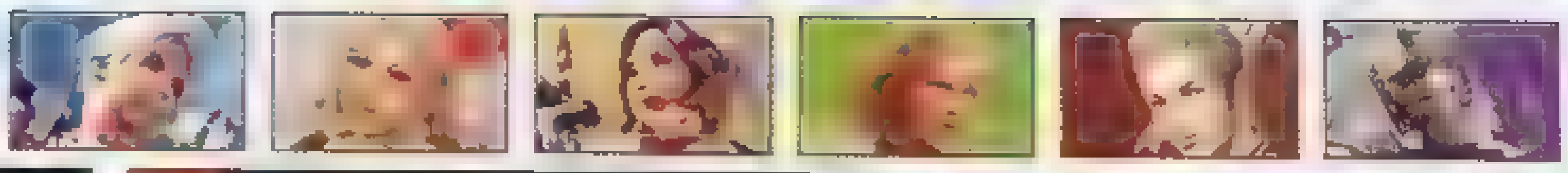
珍稀度	★★★★★
出现地点	ナブレウス湿原/雾のささめく路
偷盗物品	カプリコーン
掉落物品	くさった肉、セーブザクィーン、アルカナ、大アルカナ

出现条件:我方有同伴濒死时，在左上出口附近出现。

73 ディズマ

珍稀度	★★★★★
出现地点	ルース魔石矿/第6矿区南采掘场
偷盗物品	ミネルバビスチエ、ミラージュベスト
掉落物品	エンゲージ・デッド

出现条件:完成フォーン海岸お头的试炼后，打倒全部敌人后出现。



74 アンクボルダー

珍稀度	★★
出现地点	パラミナ大峡谷/カーリダイン大冰河
偷盗物品	邪神の肉
掉落物品	エンゲ ジ・ブレイン

出现条件:完成フォーン海岸お头的试炼后，和アンクボルダー(No 76)同时出现。

75 ウエンディス

珍稀度	★★★
出现地点	ソーヘン地下宫殿 定めを受け入れる路
偷盗物品	ジェミニ
掉落物品	エンゲージ・フィアー

出现条件:完成フォーン海岸お头的试炼后，ストライカー和ウエンディゴChain13左右在中央十字路口出现。

76 アンクボルダー

珍稀度	★★
出现地点	パラミナ大峡谷/カーリダイン大冰河
偷盗物品	ダマスカス钢
掉落物品	ただれた死肉、オベリスク、アルカナ、大アルカナ

出现条件:本区域敌全灭后切换区域回来，在地图中部略下的位置和アンクボルダー一起出现。

77 ブルーブラッド

珍稀度	★★★★★
出现地点	セロビ台地/交差ヶ原
偷盗物品	ダマスカス钢
掉落物品	エンゲージ・サッド

出现条件.完成フォーン海岸お头的试炼后，下雨天在左上方两座风车附近出现。

78 アヴェンジャー

珍稀度	★★★★★
出现地点	リドルアナ大灯台/幻惑の层
偷盗物品	ムラマサ
掉落物品	エンゲージ・クリミナル

出现条件:完成フォーン海岸お头的试炼后，在63F出现，具体地点是在63F到64F的出口附近，先坐天动器去64F，从64F的记录点回63F可以很快遇到它。没有出现则读档重来。注意它濒死时会物理攻击无效，还会用最强黑魔法攻击，战斗前记得先做好准备，并且先解决它身边的两只ブーネ。

79 アルティック

珍稀度	★★★
出现地点	ゼルテニアン洞窟/海の止まり
偷盗物品	ベヒーモステーキ
掉落物品	エンゲージ・イービル

出现条件 完成フォーン海岸お头的试炼后，先去打メリッサ，Chain10之后，切换两个区域再回来，在中部出现。

80 ウルタンエンサ族

珍稀度	★★
出现地点	大砂海オグル・エンサ/第2石油工场
偷盗物品	ハイポーション
掉落物品	土の石、备前长船、アルカナ、大アルカナ

出现条件 普通ウルタンエンサ族Chain50以上(我遇到时是Chain74)，在本区域下部工厂迹的下方平台上随机出现，位置如图。未出现的话重复切换2个区域再回来，推荐从南侧タンクアプローチ→第1工场南侧タンク→第2石油工场，到本区域后无须理会附近的杂兵，直接冲过去看是否出现。

エンゲージ一览

序号	名称	
1	アスピトケロン	ソリッド
2	フェニレンス	シエル
5	ガビアル	ファー
7	カイザーウルフ	ウルフ
9	ドレッドガード	フラッター
15	レイジクロウ	シクル
16	バイドカッター	カッター
19	グリマルキン	ウィスカー
29	ナザルニル	ギャロップ
30	ヴィクター	ハフ
35	チョコボリーダー	ビーク
36	スカルアッシュ	クロウ
37	マイス	エタニティ
42	アヌビス	ブラッド
44	ヴィシュヌ	なし
46	メルティゼリ	ゲル
53	キリング	ミミック
56	クリス	スメル
57	ディード	ウイング
59	スケアクロウ	スケイル
60	アベリスク	レプタイル
62	イスティーン	スケイル
66	アリオク	ファンシー
68	クリスタルナイト	フレーム
70	ゾンビロード	ソウル
73	ディズマ	デッド
75	ウエンディス	フィアー
77	ブルーブラッド	サッド
78	アヴェンジャー	クリミナ
79	アルティック	イービル

精灵

精灵也是一类特殊的敌人，它们的Lv、EXP、LP依次为45、4209和7，出现条件多与天气有关。它们一般不会主动攻击，不过HP较多，战斗时会使用强力范围魔法进行攻击，还会伤害反弹使得我方攻击时也受到伤害。在精灵身上可以偷盗精灵石、对应属性的魔晶石以及和该精灵名字一样的玉石，此外打倒它们后除了可能掉偷盗的这3样外，还有共通的エレクトラム和エーテル。由于其中一些偷盗和掉落的物品是贵重的交易品(例如レーシー)，所以还是要特意去寻找它们的，而它们仅须切换一次区域(A→B→A)即可再度出现,这一点也带给我们不少方便。

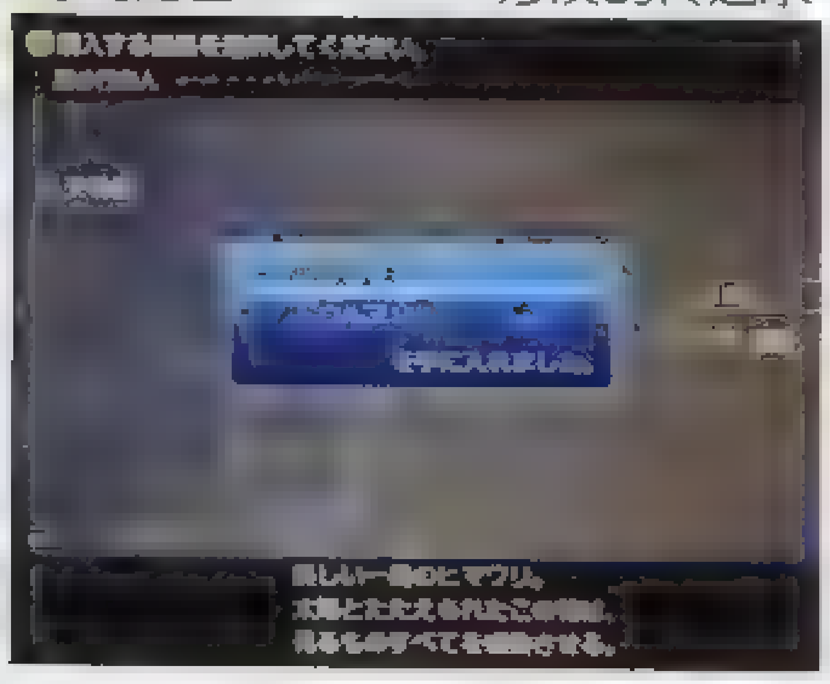
名称	属性	弱点	出现场所	天气要求	偷盗物品
精灵ノーマ	土	风	西ダルマスカ沙漠 中央断层、阳炎立つ地平	沙暴	土の魔晶石、精灵石、ノーマ
精灵マルト	雷	冰	ギーザ草原(雨季) トーム丘陵	大雨	雷の魔晶石 精灵石、マルト
精灵サラマンド	火	水	大砂海オグル・エンサ・大型タンク基地 中央ジャンクション	晴	火の魔晶石、精灵石、サラマンド
精灵シルフス	风	土	オズモーネ平原 ハウロ绿地、风なびく草原	昙	风の魔晶石、精灵石、シルフス
精灵レーシー	冰	雷	パラミナ大峡谷 银流の始まり、解けることなき流れ	暴风雪	冰の魔晶石、精灵石、レーシー
精灵ウンディーヌ	水	火	セロビ台地 北リーヴィル丘陵、河岸段丘	昙或雨	水の魔晶石、精灵石、ウンディーヌ
			大灯台/50F和66F	—	
精灵リョスアルブ	暗	圣	ナブレウス湿原 まどろみへ诱う平原	浓雾	暗の魔晶石、精灵石、リョスアルブ
精灵デクアルブ	圣	暗	古代都市ギルヴェガン 水层都市トリマーラ、水层都市アウダ	—	圣の魔晶石、精灵石、デクアルブ

交易品与素材

交易品在本作中作用还是比较大的，不少最强装备都要通过交易品来获得。除了各种心得之外(入手条件上期已有介绍)，其他交易品都是需要在商店中卖出相应的物品才会出现，这里也有不少需要注意的地方，如：

①卖出相应数量的素材后退出可以看到新交易品入荷的提示，之后即可购买。

②在任何商店都可以卖出物品和购入相应的交易品，后期比较推荐的是西ダルマスカ沙漠的传送水晶处，这里还有飞空艇和商人，是个理想的中转站。



③卖出物品时尽量不要拿到就卖，而是推荐一次卖出所要交换的全部素材和数量。因为购买交易品的话会使得它相应的所需卖出素材数量全部清零，如果卖多了就比较亏了。

④反之，如果卖出物品后不马上买交易品，那么还可以利用其他交易品的部分重复要求来少卖出些素材，例如一次卖出冰の魔石×4+クアールの毛皮×4+地龙の皮×2的话，不但会出现对应的交易品格斗家の衣服，还会出现交易品强めの酒(地龙の皮×2)；再卖出暗の魔石×3+良质の皮×2的话还会出现交易品赤のコーディネート(暗の魔石×3+クアールの毛皮×3+良质の皮×2)，这样的话クアールの毛皮和地龙の皮都起到了重复的作用。提醒一下，试图这样做的话建议先存档。

⑤交易品的素材如果是通过打倒敌人掉落的话，最好先获得相应的心得并且形成Chain；偷盗的话当然要装备盗贼のカフス。

⑥普通的交易品购买一次之后就不会再出现，一些药品和继续交易的素材则可以重复交易，具体名单可参看下面的表格。

名称	价格	内容	条件
ハイポーションパック	1111	ハイポーション×10	虹色のタマゴ×1
エクスポーションパック	4444	エクスポーション×10	ベヒーモステーキ×1
ヌルヌルした液体	4000	エーテル×1	エーテル水×2+カラメル×3
ドロドロした液体	12000	ハイエーテル×1	エーテル水+くさい液×3
圣者の秘药	36000	エリクサー×1	デビルカクテル×1+灵药×3+大アルカナ×1
神秘の秘药	108000	ラストエリクサー×1	ネズミのしっぽ×3+オニオン×3+大アルカナ×2
クロノスの泪パック	333	クロノスの泪×10	タカの眼球×1
ワクチンパック	999	ワクチン×10	恶魔のため息×1
不死鸟のささやき	2222	フェニックスの尾×10	カボチャのランプ×1
魔法の欠片	99	ホーリ の魔片×1	天上の宝玉×8+デクアルブ×1+ガラスの宝玉×8
魔法の欠片	499	コラプスの魔片×1	オルギン×8+百のオルギン×8+千のオルギン×8
谜の物体	14999	ダークマター×1	沈默のトガル×3+静寂のアデド×3+コウモリの翼×1
生命の结晶	9999	大アルカナ	アルカナ×10+ソウルオブサマサ×1+精灵石×1
大いなる存在	29997	灵帝の魂×1	大アルカナ×1+ソウルパウダー×1+[illegible]神のアシュリング×2
蛇の宝石	19998	サーペンタリウス×1	大アルカナ×1+ヘビの皮×4+蛇眼×2
至高の金属	29997	玉钢×1	狱门の炎×2+ヒヒイロカネ×1+ダマスカス钢×2

贵重素材入手指南

多用途

アルカナ：先要获得カノーブスの壶，这是购买交易品おぞましい壶获得的，需要的素材是ディモスの粘土×1+フォボスの上药×1+ホルアクティの炎×1，这三样素材都是讨伐任务的报酬，完成相应的任务(No.35、36、37)即可。カノーブスの壶的作用是打倒任何敌人都可能掉下アルカナ，同时在空贼小屋也有相应的收集。

大アルカナ：通过交易(アルカナ×10+ソウルオブサマサ×1+精灵石×1)获得，另外打倒稀有怪物也有可能掉下(要求有カノーブスの壶)。

ソウルオブサマサ：任务敌人デスサイズ(No.25)打倒后的报酬；稀有怪物イステイーン(No.62，只能打一次)身上偷盗；オーバーソウル(死都ナブディス各处出现)掉落。

ラストエリクサー

素材：[illegible]3+大アルカナ×2

ネズミのしっぽ：ガラムサイズ水路的ウェアラット掉落。

オニオン：オニオンクイーン掉落，它出现在幻妖の森的英知の冰原，需要先把该区域敌人全灭后再切换区域回来才会出现，同时出现的还有マンドラプリンス等其他敌人。

最强刀 マサムネ

素材：[illegible]

とんかち：稀有怪物ブリット(No.49)身上偷盗、ビュロボロス(大灯台 上层/至顶の旋回廊1、2)掉落。

オリハルク：デイダラ(始原の旋回廊3、4)掉落。

サーペンタリウス

素材：大アルカナ×1+へビの皮×4+蛇眼×2

へビの皮：稀有怪物バルトヴァイパー(No.27)和ミドガルズオルム(No.28)身上掉落；ワイルドスネーク(ギーザ草原 干季/トーム丘陵，仅一只！)身上偷盗和掉落。

蛇眼：任务敌人マリリス(No.09)打倒后的报酬；バジリスク(幻妖の森/英知の冰原、思の最果て)掉落。

玉钢

素材：[illegible]

狱门の炎：ケルベロス(幻妖の森/现を惑わす路)掉落。

ヒヒイロカネ：剧情敌人パンデモニウム(大灯台 下层)身上偷盗；稀有怪物アスピドケロン(No.01，只能打一次)身上偷盗；エメラルタス(ナブレウス湿原/まどろみへ诱う平原、追忆の地)掉落。

ダマスカス钢：稀有怪物ヴィシュヌ(No.44)、アンクハガー(No.76)、ブルーブラッド(No.77，只能打一次)身上偷盗；ブーネ(大灯台中层、地下1层)掉落。

灵帝の魂

素材：[illegible]

ソウルパウダー：任务敌人イシュタム(No.12)打倒后的报酬；稀有怪物ヴォーレス(No.63，只能打一次)身上偷盗；エテム(出现在へネ魔石矿/特殊采掘坑)身上偷盗和掉落。

战神のアシュリング：稀有怪物ヴィクター(No.30)身上偷盗；ワイアード(ナブレウス湿原/命消えし水边)掉落。

最强单手剑 デュランダル

素材：[illegible]

レーシー：精灵レーシー身上偷盗和掉落。

皇帝のウロコ：任务敌人デスゲイズ(No.26)身上偷盗；エルダードラゴン(ゴルモア大森林/眠れる大树の广场)身上偷盗；アルケオエイビス(ゼルテニアン洞窟/バラムカ断层)掉落。

生命のロウソク：稀有怪物イビルスピリット(No.23)身上偷盗；ネクロマンサー(大灯台、へネ魔石矿多处出现)掉落。

最强矢 アルテミスの矢

素材：[illegible]×3+吸血の牙×2+[illegible]×2

ジェミニ：很容易获得的物品，例如从フンババ(モスフォーラ山地/北の山すそ、天空へ续く道)、ウェアウルフ(ギーザ草原/星ふり原)等敌人身上偷盗。

吸血の牙：各处的アビス(ルース魔石矿、へネ魔石矿、ソーヘン地下宫殿等地)身上掉落。

フカヒレ：フォカロル(ナブレウス湿原/まどろみへ诱う平原、追忆の地)掉落。

最强双手剑 トゥルヌソル

素材：[illegible]3+玉钢×[illegible]

サーペンタリウス：交易品(大アルカナ×1+へビの皮×4+蛇眼×2)、戒律王ゾディアーク身上偷盗、13只召唤兽收全后莫布兰的奖励。

灵帝の魂：交易品(大アルカナ×1+ソウルパウダー×1+战神のアシュリング×2)；猎人等级达到パレスガーディアン时莫布兰的奖励。

玉钢：交易品(狱门の炎×2+ヒヒイロカネ×1+ダマスカス钢×2)；收到8只召唤兽后莫布兰的奖励。

最强弓 宿命のサジタリア

素材：サジタリウス×4+兽王の角×3+圆月轮×3

サジタリウス：很容易获得的物品，例如从ヘクトアイズ(へネ魔石矿/区间连结ラインC、第2期坑道)、スライム(ゼルテニアン洞窟/バラムカ断层)等敌人身上偷盗。

兽王の角：フンババ(モスフォーラ山地/北の山すそ、天空へ续く道)掉落。

圆月轮：アッシュドラゴン(モスフォーラ山地/苍き天边以及クリスタル・グランデ中)掉落。

最强锤 蝎のしっぽ

素材：スコーピオ×4+死龙の骨×3+落雷冲×3

スコーピオ：很容易获得的物品，例如从メリッサ(ゼルテニアン洞窟/暗きを爱でる路、海の止まり)等敌人身上偷盗。

死龙の骨：スカルドラゴン(ゼルテニアン洞窟/ふりそそぐ空以及クリスタル・グランデ中)身上偷盗和掉落。

落雷冲：宝箱怪サンダーバグ(へネ魔石矿/区间连结ラインB等)掉落。

最强棒 鲸の髭

素材：[illegible]×4+死虫×3+[illegible]

アクエリアス：很容易获得的物品，例如从ゴーレム(幻妖の森)、トレント(ゴルモア大森林/针を狂わせる路)等敌人身上偷盗。

死虫：ドラゴンゾンビ(大灯台 中层和地下层)身上偷盗和掉落。

ミスリル：ミスリルゴーレム(古代都市ギルヴェガン/水层都市トリマーラ、水层都市アウダ)身上偷盗和掉落。

最强装备补充

トロの剑

这个执照盘中都没有显示的双手剑在游戏中也是相当难获得的，通过交易(オメガの纹章×1+神杀しの纹章×1+タイコウの纹章×1)得到的这柄剑在使用时的攻击速度和声音都极具《DQ》风……看起来交易条件很简单，可オメガの纹章是打倒隐藏BOSS オメガ mk.XII获得的；神杀しの纹章是打倒最后一个任务敌人ヤズマット(俗称5千万)的报酬；至于タイコウの纹章则要完成一个钓鱼的小游戏才可获得，具体如下：

①在通关前先传送到东ダルマスカ沙漠找一个自称是沙漠太公望的人ルクセラ，他会要你去找钓鱼竿。

②去港町バーフォンハイム，在去飞空艇ターミナル的路上可以看到一位钓鱼老人。与其反复对话后离开(不要走出该区域)，等其亮点从小地图上消失后，立刻回去把他的钓鱼竿拿走！之后即可回去见ルクセラ，钓鱼活动正式开始！

③在钓鱼活动中可随机钓到5种颜色的瓶子，之后分别前往以下5处调查光点，即可获得5种颜色的信。(1)ナブレウス湿原/追忆の地，地图下方的船旁；(2)サリカ树林/白きまだらの路，空屋前；(3)モスフォーラ山地/水音の传れ处，地图左上方的装置；(4)ゼロビ台地，开启1、2、5、7、9号风车，关闭3、4、6、8、10号风车；(5)カラムサイズ地下水路，水门开关区域的右下角。拿齐信后前往バルハイム地下道/ゼバイア连结桥最南端，会再次遇到基加美什(编注：可能要先完成打败他的任务)，不必和他战斗便可获得妖竿マタムネ。把マタムネ给ルクセラ，继续开始钓鱼。

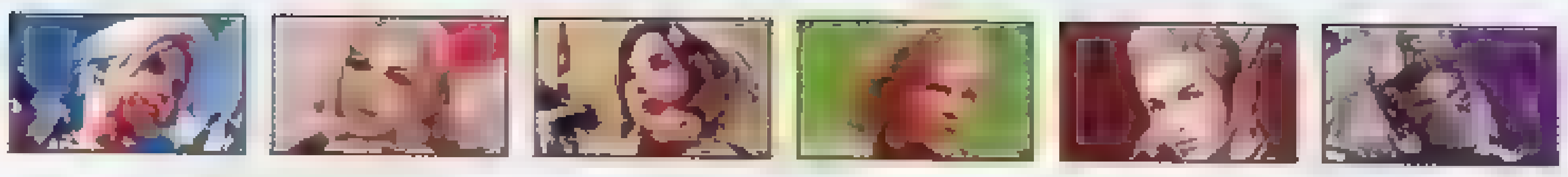
④钓鱼不断成功后，会出现上游场地。在上游场地有一定几率可以钓到サボテンの契り，之后会出现新的场地：秘密の浅瀬。

⑤在秘密の浅瀬不断钓鱼后会取得サボテン印，之后会出现新的场地：ヌシのすみか。

⑥在ヌシのすみか成功9次之后便可获得タイコウの纹章，搞定收工！

钓鱼的玩法很简单，只要快速准确地从左往右输入指令即可。虽然需要得到的东西是随机出现，但难度并不高，运气不差的话应该能在一个小时内搞定。当然如果你手法过于拙劣的话就……

トロの剑虽然能力很强，但自带永久スロウ效果，所以实用性并不高。而且最关键的一点在于，拿到这把剑之后除了最终BOSS以外，所有的强敌都已经被消灭，所以只能砍杂兵出气了！



最强の矛

在上期我们已经介绍了最强の矛的入手方法，不过刷宝箱是不是相当辛苦呢？实际上最强の矛还有另外一种拿法，说简单也简单，说麻烦的话就是要从一开始就要留意，具体方法如下：

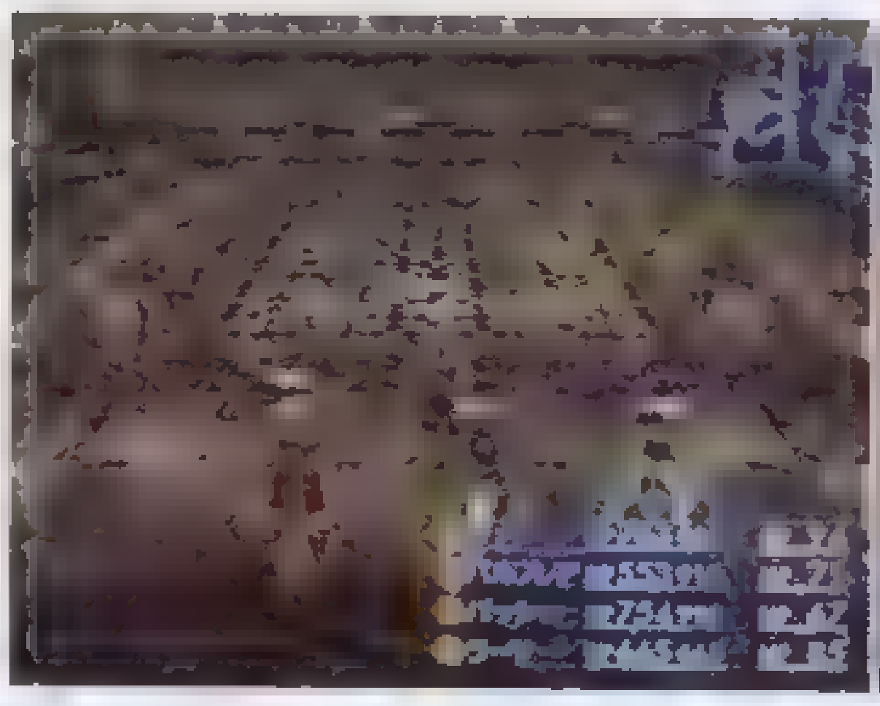
①ダラン爷家门口的宝箱

②ラバナスタ王宫地下仓库的宝箱

③ナルビナの地下牢取回装备处的宝箱

④フォーン海岸/ヴァドゥ海岸的宝箱阵

目前已知这4处宝箱都不要打开，至于其他宝箱则打开也没有关系。(未确认)满足以上条件后再前去死都ナブディス/气高き者たちの间，这里中部有宝箱阵的房间中，宝箱不再是15个，而是排得整整齐齐的16个(如图)！比平时多出的那个就是我们所要的最强の矛，去开前不用装备ダイヤの腕轮。不过鉴于这种方法只适合从头玩的情况，对于大部分已经玩了几十个甚至上百小时的玩家恐怕是不适用的。



四小强完胜攻略

在本作中有不少敌人的强度远高于最终BOSS，其中又以四大强敌最难对付。下面正为大家介绍一些攻克它们的心得。

戒律王ゾディアーク

强度分析

戒律王的强大在于三点：一是路上的敌人很强，路线也够长，却没有记忆点，大概需要全员60级左右才能安全进出；二是它的最强技ダージャ为究极暗属性攻击，不但威力巨大，而且附加随机即死和盲目效果，所以等级再高也没有用；三是在它HP不多的时候会始终处于物理无效状态，并经常进入物理魔法无效的无敌状态。

它还会对自己使用魔法反弹障壁，弱点属性也会随机变更，同时速度大增，狂放ダージャ。基于以上三点，尽管它的HP不算多，已足以成为一大强敌！

战前准备

必备的装备有3个：エクスキャリバー、黑の假面、リフレクトメイル。戒律王的弱点属性是圣属性，圣属性的エクスキャバー可对其造成巨大伤害；ダージャ附加的随机即死效果没有办法防御，暗属性倒是可以用黑の假面来吸收，这样一来只要没被当场击毙就会加满HP；而リフレクトメイル则是用来对付濒死的戒律王。因为其物理始终无效、魔法必定反弹的特性，需要在我方队员装备具魔法反弹的リフレクトメイル，然后用无属性魔法反弹过去攻击。另外就是戒律王会2倍数等级催眠和3倍数等级ドンアク，所以我方队员的等级要尽量避开2倍数和3倍数。

实战演练

在进入戒律王所在的区域时，务必要先将场上队员换至1人，因为一见面它就会放ダージャ进行欢迎，挨过ダージャ后才算正式开打。基本上前80%的HP都是相当好打的，等级够的话エクスキャリバー一剑可以

砍9999点HP，很快就能将其打至濒死。期间它偶尔会使用ダージャ，如果运气不好3人全灭的话，就换后备队员上来抢救，战略槽中救活队友应该最优先执行。戒律王的HP减到一定程度后，就开始暴走。此时就应全员换装リフレクトメイル，对自己使用フレアー或コラプス进行魔法反弹攻击。由于此类魔法的演出时间长，所以能有效地封住戒律王变态的攻击速度。建议是两人攻击一人辅助，注意观察屏幕上显示的信息，不然在无敌状态时使用魔法只会浪费MP。另外要记住的是用魔法反弹战术时务必要关掉用魔法回复体力的战略槽。

魔神龙

强度分析

严格来说魔神龙的实力还不如戒律王，在高等级玩家面前它的攻击简直软弱无力。不过由于它HP实在太多(1200万)，在HP降至一定程度后更强制将伤害上限变为6999，你能力不强的话累也把你累死了。所以勉强还能算上一个强敌。

战前准备

虽说魔神龙实力平平，不过不建议低等级挑战，毕竟高等级的话无论是砍龙还是被龙砍都要轻松得多。由于魔神龙的HP多，怎么说也得砍上至少30分钟才能将其消灭，所以要有打长期战的准备。魔神龙的不少招都带异常状态，万能药要事先准备好。魔神龙同样惧怕圣属性，所以能有エクスキャリバー自然最好。另外魔神龙会使用各属性的最强魔法，如果能准备好对应的减弱或吸收装备，届时会轻松很多。

实战演练

开战后首先应不停使用防御破坏，当我方全员伤害值上升到9999或防御破坏不能成功后就开始猛攻。由于魔神龙的攻击并不强，所

以可以用狂战士+マサムネ+源氏の小手的战术，给予其巨大的伤害。当魔神龙使用属性魔法时画面上会有显示，此时可以换装对应的装备。

当魔神龙的HP降到一定程度以下时，我方的攻击最多只能打6999。再打一会儿，魔神龙就会狂用アンチ来交换我方的HP和MP。不过只要战略槽设定得当，我方一定能及时恢复HP，所以此招反而能让我方队员的MP始终保持在全满状态。总而言之，只要有耐心，就一定能赢！

オメガ mk.XII

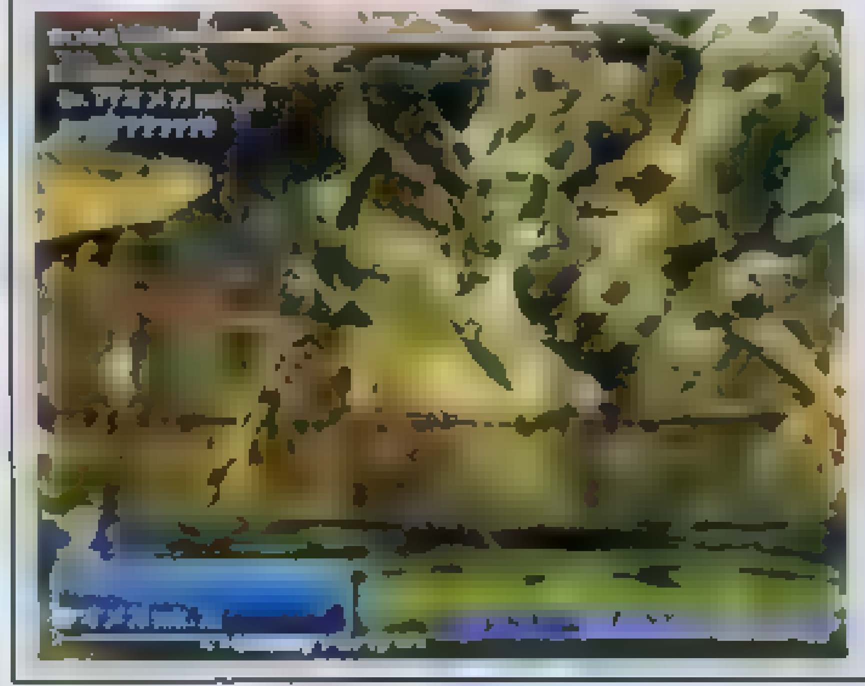
强度分析

オメガ mk.XII只会一招：那就是——放激光！

不过可千万不要小看这一招。*オメガ* mk.XII所放的激光不但威力大，而且射速非常快，并且是血越少越厉害，濒死时更是可怕。*オメガ* mk.XII会随机转换弱点属性，而且对全异常状态免疫，所以只能老老实实砍。而它又具有反噬特性，攻击它时自身也会受到伤害，实在是无耻。

由于它位于水晶都市深处，离记忆点较远，更别提商店了。不过实战中也不能随便脱离战场，因为它的HP回复速度超快。HP约1千万，但防御力极高。

战前准备

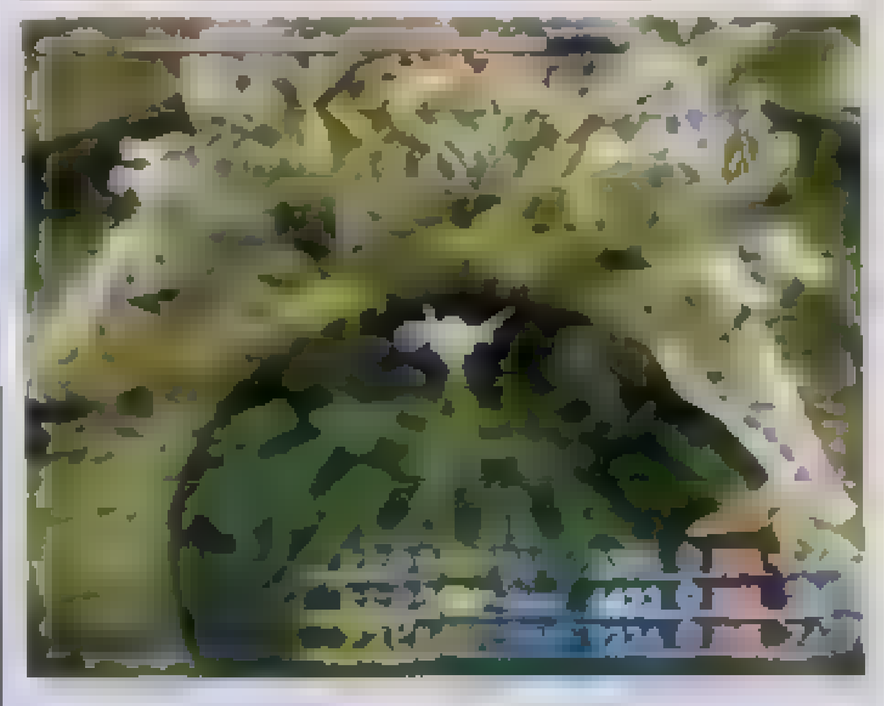


由于オメガ mk.XII不吃属性攻击，所以必须准备3把攻击力高的无属性武器。正宗+源氏の小手虽然强力，但由于反噬太强，所以此战中禁用。那么能用的武器就只剩下トウルヌソル、最强の矛等少数几把了。等级不用说，自然是越高越好。由于中途不能退出，故相关道具一定要事先备齐。HP两倍的饰品常备。

实战演练

由于激光射速太快，我方很容易陷入受伤→回复→受伤→回复的循环中，只能偶尔缓过劲来砍上几刀，所以用普通战法的话会浪费很多时间。因此这里推荐用逆转战术。处于逆转状态中，敌人的攻击变为回复，我方的回复变为攻击，如能让一名队员始终保持在逆转状态，并对自己使用デコイ吸收火力，另外两人就能缓出手来进行辅助或攻击。不过逆转状态的缺点是持续时间超短，而失误率超高，故一定要让一名队员专司逆转，且要保证该队员魔力够高。参考战略槽设置如右表。

队员A	战斗不能の味方	フエニックスの尾
	自分自身	デコイ
	目の前の敌	たたかう
队员B	战斗不能の味方	フエニックスの尾
	自分自身	リバース
	目の前の敌	たたかう
队员C	战斗不能の味方	フエニックスの尾
	味方1人	リバース
	味方1人	ヘイスト



以上仅是最基本的设置。由于各人的成员不同、等级不同，所以运行起来也会有差异，大家要根据战况自行完善战略槽。采用这套设置时，要让C与オメガ mk.XII拉开距离。如此一来，オメガ mk.XII会拼命攻击A，由于有逆转加持，所以没有任何损伤。仅在デコイ的效果消失后，オメガ mk.XII才会转头攻击B或C。C狂用辅助魔法，所以MP消耗极快，而A、B始终在攻击，故MP有大量剩余，故可吸其MP补充。此法在实际运行中会遇到一些问题，比如A、B长时间作战的话，就算是不挨打也会因反噬而死亡，换攻击力低的武器反而更安全，或手动控制在逆转状态下攻击自身恢复HP。オメガ mk.XII濒死时防御力会增至不可思议的地步，此时改为扔钱的话才能保证威力。当然如果你想省点钱的话就还是老老实实地砍吧！

ヤズマット

强度分析

“《FF》系列”有史以来最强大的敌人！经过较为精密的测试，证明其HP在4900万左右，HP降低到一半后强制将伤害上限变为6999，故实际HP远远不止这个数！

其普通攻击为伸出肥爪，攻击力高不说，还经常能连出数下，每

下均带随机即死效果；ベトロブレス为范围攻击，附加石化效果；ホワイトブレス为范围攻击，附加ストップ效果；名叫“必杀”的必杀技为单体必死技，就算有逆转状态也没用；最强技サイクロン为范围攻击，附加スリップ效果。HP降至一半后，全攻击强化，伤害上限6999封顶。HP再降至一定程度以下，会使用惊异，效果为等级翻倍。惊异状态下全能力暴增，肥爪的连击数超高，随机即死几率变高。サイクロン的攻击力暴增，不加防御的话为必死技。剩最后5条血时更是疯狂无比，所有攻击只剩下肥爪连挠、必杀和サイクロン，出サイクロン几率超高，同时能力再次上升。

战前准备

ヤズマット的弱点属性为暗，同时吃防御破坏和魔防破坏，攻击时无反噬之忧，总算是厚道一回。不过4900万HP实在夸张，打上五六个小时也属正常现象，为此要做好一切准备。等级当然是越高越好，武器方面只推荐柳生の漆黑×3。因为柳生の漆黑为暗属性，正好克ヤズマット，而且忍刀的连击率也是最高的。另外HP两倍的饰品常备。

由于是最强的敌人，所以钱也没必要省了。因为对手会让我方进入石化中、ストップ状态，故准备99个金の针、99个クロノスの泪是必要的。万能药、フエニックスの尾当然也是越多越好。值得一提的是打ヤズマット时可以撤退，撤退后无论是存档还是购物它都不会回

复。不过只要重新进入战斗，它会依次对自己使用各种辅助魔法，之后就开始以1秒1条血的速度开始加血了。（一共50条）

如果你没有太多游戏时间的话，不妨采用蚂蚁啃骨头的方法，打不过就撤退。但切记撤退时要留人在场内骚扰它，不让它从容加血。重新进入战斗时务必要快速近身，不然就可以看到壮观的加血画面了！

实战演练

只要阻止其加血，随着时间的推进，ヤズマット一定会倒下。但如此一来，战斗定然极端冗长。为了加快速度，在此依然推荐逆转战术。参考战略槽设置如下。

队员A	战斗不能の味方	フエニックスの尾
	自分自身	デコイ
	ストップの味方	クロノスの泪
	石化中の味方	金の针
	自分自身	ブレイブ
	目の前の敌	たたかう
队员B	队员A	リバース
	战斗不能の味方	フエニックスの尾
	ストップの味方	クロノスの泪
	石化中の味方	金の针
	味方1人	プロテガ
	味方1人	ヘイスガ
	HP＜40%の自分	ケアルダ
	目の前の敌	たたかう
队员C	战斗不能の味方	フエニックスの尾
	ストップの味方	クロノスの泪
	石化中の味方	金の针
	自分自身	ブレイブ
	目の前の敌	たたかう

用以上设置后，A会成为靶子吸收火力，同时又因为逆转而安然无恙。B的MP会用得很快，而C因为一直攻击，所以MP有大量剩余，此时就可以让B用アスピル去吸C的MP。B和C仅在A被即死干掉或A的デコイ失效时才有危险。由于ヤズマット的HP实在太多，所以推荐让C装备柳生の漆黑+源氏の小手，并尽量在濒死状态下攻击。濒死状态

下威力和连击率都会大幅上升，本人曾用芙兰在7点HP的情况下连出4个11连斩、2个9连斩。由于有A吸引火力，所以濒死下的C也没什么危险，就算不幸阵亡，救活后可以接着来。

在ヤズマット濒死时它会连放サイクロン。注意它放サイクロン前往往会先用プロテス，一看到它濒死时用这招就尽量把人换下去，或让大家站开，可以降低全灭的风险。如果成功施放了プロテガ，其威力不会达到9999，所以应该没问题。当然以上只是基本配置，大家还应根据各自情况来进行调整。如果发现不敌，就赶快撤退吧，大不了下次再来。只是重新开战时之前破坏的防御会消失，又得重新削减。注意贱龙有时会对我方使用魔法反弹，如果你设定用魔法恢复的话就惨了，特别是用フルケア，你可以看到它1秒钟就把几十条血加满的惊心动魄的场面！

3DM SM
www.numbook.cn

绝体绝命都市2 被冰封的记忆	Irem	AVG
PS2	絶体絶命都市2 凍てついた記憶たち 2006年3月30日	日版
无对应周边		推荐玩家年龄 15岁以上

已故的印度思想家甘地曾经指出毁灭人类的七件事，它们分别是：Politics without principle(政治而没有原则)，Worship without sacrifice(崇敬而没有牺牲)，Science without humanity(科学而没有人性)，Commerce without morality(商业而没有道德)，Knowledge without character(知识而没有个性)，Pleasure without conscience(快乐而没有良知)，Wealth without work(富有而没有工作)。而在《绝体绝命都市2》中，正是"政治而没有原则"与"科学而没有人性"毁灭了这个虚拟世界。田边知事不择手段只求复仇，在仇恨心的驱使下，政治与科学都成为了他手中的罪恶工具。同时也让千千万万无辜的人葬身于洪水侵袭的富坂市。对于这款游戏，如果你只求通关的话，那是无法体会到游戏深处的意味的。我们玩游戏除了要享受所见所闻外，还得领会所思所考。

毁灭是人类的天性

文 阿迪

隐藏剧本 出现条件

1.按照下面的结局路线和上期的攻略提示将Origina Game的5位角色全部通关，再完成最后出现的筱原篇第三日(电视塔逃生)；
2 进入通关后的隐藏要素"Free Mode"(在Strat Game选项中)；
3.选择耗时最短的筱原篇第二日，快速通关一遍；
4.然后再进入Free Mode的筱原篇第三日，这时系统就会强制进入隐藏剧本"须藤篇"；
5.之后玩家只要再进入Free Mode的筱原篇第二日，就能够直接选择在筱原篇下方的须藤篇。

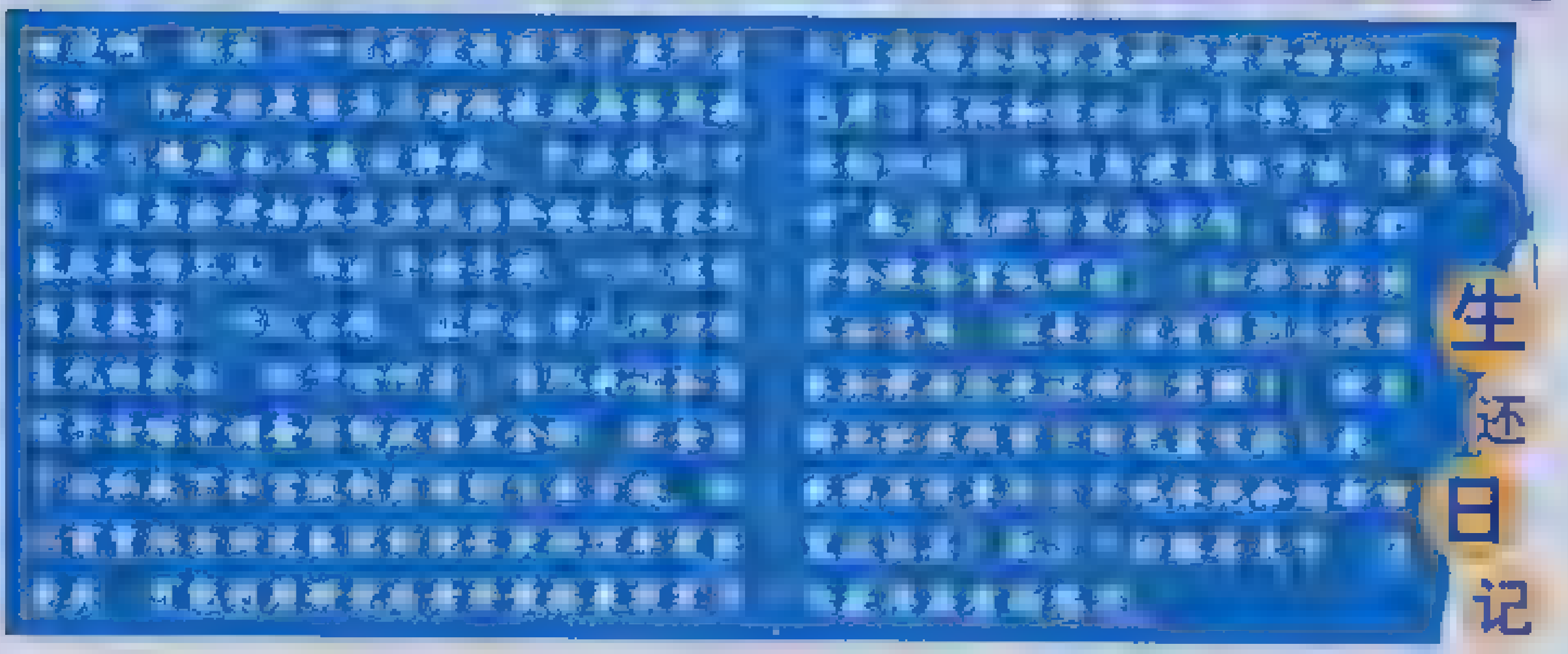
须藤篇双结局路线

路线1					
筱原 B结局生存	佐伯 B结局生存	拓植 A结局生存	西崎 A结局死亡	速水 B结局生存	须藤 A结局生存
路线2					
筱原 B结局生存	佐伯 B结局生存	拓植 B结局生存	西崎 B结局死亡	速水 B结局生存	须藤 B结局死亡

全角色结局列表

筱原	A结局	与藤宫二人一起去找藤宫的母亲后再一起离开
	B结局	在富坂东IC救助藤宫后，劝说藤宫不去找她母亲后一起离开
	C结局	在富坂东IC救助藤宫后，不理她自己离开
佐伯	A结局	找到哥哥留下的光盘后再逃离
	B结局	在藤原篇于韭泽站将铁棒拿走，然后在漂走后遇到救助队，选择放弃抵抗
拓植	A结局	救出本多凉子后与其一起调查富坂制药，将资料交给须藤后一起离开
	B结局	在韭泽警察局附近发生地陷，选择不救本多凉子，自己和救助队员离开
西崎	A结局	在前往1号馆顶楼前发生楼梯倒塌，选择救起绫乃，然后一起离开
	B结局	在前往1号馆顶楼前发生楼梯倒塌，选择不救绫乃并一直骂她骂到自己也摔下校舍
速水	A结局	面对田边的威逼利诱宁死不屈，最后从地狱中爬出来扳下高压电开关毁灭病毒
	B结局	面对田边的威逼利诱时，选择"分かりました、アポロン様！"做田边的走狗
	C结局	在前往变电所的途中，没能阻止病毒容器被倒塌的建筑物冲向内海湾
须藤	A结局	按照路线1完成各结局，最后在特殊技能处解明了事实真相，最后是本多乘直升机来救须藤
	B结局	没有解明整个事件，最后随铁塔和真相一起淹没在大水中

隐藏剧本 须藤篇流程

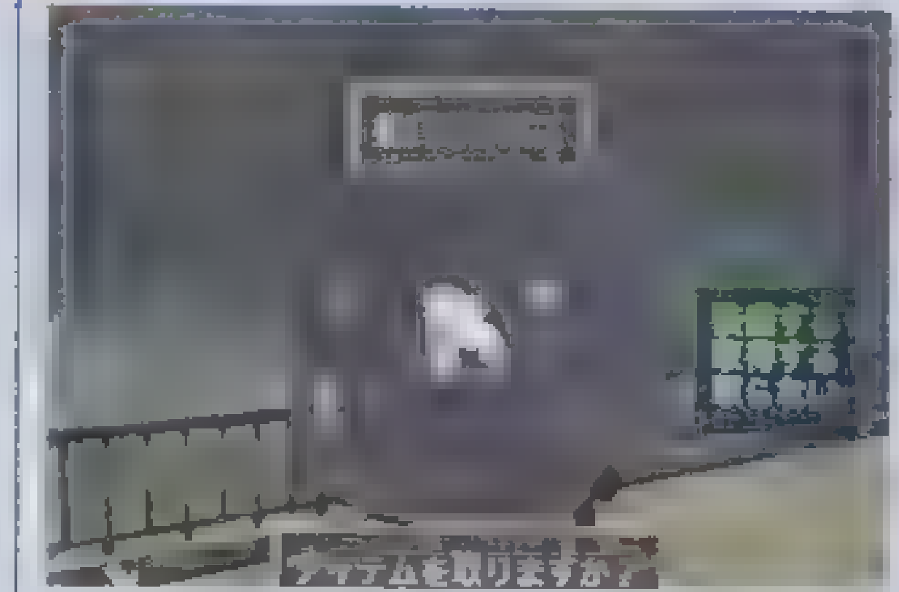


富坂站附近

报都出版社 编辑室

1.取得房间内的道具和指南针，注意调查在右下角的编辑长的桌子(以出口为正前方)，可以获得一个急救包和一个便携火种。
2.进入房间内一侧的资料室，取得其中的报都新闻和报都周刊，内里记载着三段关于田边知事的阴谋的线索。取得后进入系统菜单，在特殊技能处可以将9块线索拼好，就可以了解整件事情的来龙去脉。
3.随后离开编辑室来到报都出版社外，我们会发现这里的水量比起之前筱原篇时更多了。由于须藤腿部有伤，行动相对来说较为迟缓，所以注意收集路上的回复道具也是十分必要的。

报都出版社 外



1.门口附近有绝体绝命都市3的指南针，而人行天桥下上有水龙头指南针。
2.沿着人行天桥一直往北走，来到尽头再往右拐，绕一个圈就会来到此前筱原篇铁塔逃生的媒体中心。在路途中注意迎面飞过来的广告板，要预判位置然后离开它们的飞行路线。

媒体中心

1.沿着中心的环形走道从手扶电梯处往上层走，来到第二层时会在前进方向的右侧发现便携火种。
2.在第四层的同样位置往里走一点，还可以发现一个指南针。沿路一直往前走，在楼层的裂缝后还有一个急救包。
3.来到最高处通过倒塌的船体时，注意先靠左边走，因为须藤的移动太慢，如果第一时间往右上方的出口走，就会很容易被掉下来的吉奥君圣诞老人模型砸中。
4 从缺口来到顶楼的另一侧后，在左侧还有一个便携火种。先以快速移动从走廊通过，争取时间(编：须藤的快速移动真的像蚂蚁爬一样，令人焦急)，待走廊断裂后立即按R1攀住两侧的扶手继续往前走，最后进入电视塔。

电视塔

1.来到塔基处遇见奄奄一息的根岸，他会将记载着整件事情的秘密，以及如何扑灭富坂市地区的神秘病毒的光盘交给须藤。然后，我们赶紧利用一旁的暖点烤火和记录。(编：刚才是不是紧张了很久了？看着须藤走得那么慢的样子就气不打一处来！)
2.好不容易走完所有的楼梯来到爬铁梯的阶段，TP是不是已经耗得差不多了？不要紧，在爬铁梯的第一层出口的左侧就有一个急救包。赶紧拿来恢复TP吧！
3.爬到第三层时，在同样位置还有一个急救包(编：看来制作人员还是颇为照顾玩家的)。
4.最后爬到塔顶，加速朝着铁柱走去按下R1抱住铁柱就可以通关了(编：奇怪，为什么瘸腿的须藤在这个地形内的移动速度会比四肢健全的筱原快那么多)。

©2004-2006 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All Rights Reserved.

引用原“Grun小队”队长贝伦哈鲁特·修敏特的一句话：“‘战争’其实都是那些坐在办公室的大人物们的事情。虽然大家都说是只要最后能够获得胜利就可以，但对于我们这些人来说如果不能活到那一天，再诱人的承诺也都没有任何意义”。结果好则一切好，对于大多数人来说可以被视作万古不变的真理，但如果从一名必须出生入死、在最前线赌命的战士来看完全就是小市民一厢情愿的想法。在战场上没有绝对的“善”与“恶”，无论是菜鸟还是皇牌驾驶员，每一名战士其实都只是在为了自己的目标而努力着——也许只是为了在战斗中生存下去，也许是为了实现自己的某种理想、信念，也许是为了丰厚的报酬。本次为大家带来那些活跃在这个世界的全部169名ACE的出现方法，让我们在战场上去认识与了解他们吧！

皇牌空战 零 贝尔肯战役	Namco	STG
PS2 ACECOMBAT ZERO THE BELKAN WAR	2006年3月23日	日版
[illegible]	[illegible]	[illegible]
对应专用飞行摇杆		推荐玩家年龄：全年龄

ACE COMBAT ZERO THE BELKAN WAR

文 十六夜

全战绩(Assault Records)一览表

编号	关卡名	机体名称	备注
000	01M	Tiger F-5E	NORMAL难度以上出现
001	01S	Blitz J35J	NORMAL难度以上出现
002	01K	Dryade F-4E	NORMAL难度以上出现
003	01	Regen F-117A	EXPERT难度以上出现
004	01	Wal XB-70	限定ACE难度／当主要目标只剩编队最后方的两架B-52时出现
005	02M	Glueck MiG-21bis	NORMAL难度以上出现
006	02S	Kritiker F-1A	NORMAL难度以上出现
007	02K	Storch A-10A	NORMAL难度以上出现
008	02	Wuerfel Mirage2000D	NORMAL难度以上出现
009	02	Harpune F-15E	限定ACE难度
010	03M	Rot 1 Typhoon	击落后获得SP颜色
011	03M	Rot 2 Typhoon	—
012	03M	Rot 3 Typhoon	—
013	03M	Rot 4 Typhoon	—
014	03M	Tausend X-29A	—
015	03S	Grun 1 F/A-18C	击落后获得SP颜色
016	03S	Grun 2 F/A-18C	—
017	03S	Grun 3 F/A-18C	—
018	03S	Grun 4 F/A-18C	—
019	03S	Grau Falk 1 TNO-GR.4	NORMAL难度以上出现
020	03S	Grau Falk 2 TNO-GR.4	NORMAL难度以上出现
021	03K	Indigo 1 JAS-39C	—
022	03K	Indigo 2 JAS-39C	—
023	03K	Indigo 3 JAS-39C	—
024	03K	Indigo 4 JAS-39C	—
025	03K	Amsel F-16XL	NORMAL难度以上出现
026	04B	Bachstelze F/A-18C	全灭地面主要目标后出现
027	04B	Gabel 1 F-5E	全灭舰船类主要目标后出现
028	04B	Gabel 2 F-5E	全灭舰船类主要目标后出现
029	04B	Moewe F-35C	限定ACE难度／击落后获得SP颜色
030	04A	Eich F-15C	迅速破坏地面干扰源
031	04A	Schakal 1 Mirage2000D	在不攻击干扰源的前提下摧毁主要目标达到一定数量后出现
032	04A	Schakal 2 Mirage2000D	在不攻击干扰源的前提下摧毁主要目标达到一定数量后出现
033	04A	Hundert X-29A	限定ACE难度／击落后获得SP颜色
034	04C	Wetterhahn F-1A	由玩家击落5架敌机后在运河北面出现
035	04C	Absender TND-GR.4	—
036	04C	Postler 1 Su-27	限定ACE难度／击落后获得SP颜色
037	04C	Postler 2 Su-27	限定ACE难度／击落后获得SP颜色
038	05	Fischer A-10A	全灭地上目标后出现／击落后获得SP颜色
039	05	Trinker F-16C	EXPERT难度以上／击落一定数量的空中主要目标后在东北方出现
040	05M	Dichter F-16XL	击落一定数量的空中主要目标后出现
041	05S	Spieler F-2A	击落一定数量的空中主要目标后出现
042	05K	Anwait F-20A	击落一定数量的空中主要目标后出现
043	05	Schwan MiG-31	ACE难度／击落一定数量的空中主要目标后出现
044	06	Gelb2 Su-37	—
045	06	Gelb1 Su-37	—
046	06M	Ibis F-15C	—
047	06S	Wolkenmeer EA-18G	—
048	06K	Wildgane F-14D	—
049	06	Wuerger F-15 S/MTD	限定ACE难度
050	07M	Spuk F-117A	任务开始7分钟内获得5000分以上／全灭东北方地上目标后在3点钟位置出现
051	07S	Vampir1 F-20A	任务开始7分钟内获得5000分以上／全灭东北方地上目标后在地图中央偏右位置出现
052	07S	Vampir2 F-20A	任务开始7分钟内获得5000分以上／全灭东北方地上目标后在地图中央偏右位置出现
053	07K	Iris MiG-29A	任务开始7分钟内获得5000分以上／全灭西北方地上目标以及AV-8B后在西北角出现
054	07	Mumie Su-32	ACE难度／全灭西南方地上目标以及AH-64后在地图西部出现／击落后获得SP颜色
055	08A	Artist EA-6B	NORMAL难度以上出现
056	08A	Biene F-1A	击落后获得SP颜色
057	08A	Strom F-2A	限定ACE难度／击落后获得SP颜色
058	08B	Zugvogel J35J	NORMAL难度以上出现
059	08B	Falter F-20A	5分钟以内完成初期任务后出现／击落后获得SP颜色
060	08B	Quelle JAS-39C	限定ACE难度
061	08C	Flamingo MiG-29A	NORMAL难度以上出现／击落后获得SP颜色
062	08C	Kolibri F/A-18C	—
063	08C	Woge Typhoon	限定ACE难度
064	09M	Roller F-2A	NORMAL难度以上／破坏全部干扰源后出现
065	09S	Habicht F-15 S/MTD	NORMAL难度以上／破坏全部干扰源后出现
066	09K	Fliege X-29A	NORMAL难度以上／破坏全部干扰源后出现
067	09	Rabe SR-71	NORMAL难度以上／破坏全部干扰源后出现在地图中央并向南撤退
068	09	Bergnebel EA-6B	限定ACE难度／破坏全部发电所后出现在Excalibur上方／击落后获得SP颜色
069	10M	Schwarze Leader MiG-31	—
070	10M	Schwarze 2 MiG-31	—
071	10M	Schwarze 3 MiG-31	—
072	10M	Schwarze 4 MiG-31	—
073	10M	Schwarze 5 MiG-31	—
074	10M	Schwarze 6 MiG-31	—
075	10M	Schwarze 7 MiG-31	—
076	10M	Schwarze 8 MiG-31	
077	10M	Huckebein MiG-21bis	在Schwarze小队反方向出现，并向东南方撤退，击落后获得SP颜色
078	10M	Nachtigall Su-47	—

© NAMCO. CO LTD

编号	关卡名	机体名称	备注
079	10M	Grau Wespe1 MiG-29A	–
080	10M	Grau Wespe2 MiG-29A	–
081	10M	Grau Wespe3 MiG-29A	–
082	10M	Grau Wespe4 MiG-29A	–
083	10M	Grabacr Su-47	限定ACE难度／迅速击落Schwarze小队附近的Nachtigall(No.078)后出现
084	10S	Schnee 1 F-14D	击落后获得SP颜色
085	10S	Schnee 2 F-14D	–
086	10S	Schnee 3 F-14D	–
087	10S	Schnee 4 F-14D	–
088	10S	Schnee 5 EA-6B	–
089	10S	Bergvogel F/A-22A	NORMAL难度以上出现
090	10S	Grau Kater Su-27	–
091	10S	Grau Katze Su-27	–
092	10S	Ofnir F-15 S/MTD	限定ACE难度
093	10K	Silber 1 F-4E	–
094	10K	Silber 2 F-16C	–
095	10K	Silber 3 F-16C	–
096	10K	Silber 4 F-16C	–
097	10K	Silber 5 F-16C	–
098	10K	Grau Orca 1 Rafale M	–
099	10K	Grau Orca 2 Rafale M	–
100	10K	Bergtaube Mirage2000D	NORMAL难度以上出现
101	10K	Reiher Su-37	限定ACE难度
102	11M	Pfau Su-32	4分钟内全灭初期目标(包括袭击我方地面部队的F-15E)后出现
103	11S	Schauer F-117A	4分钟内全灭初期目标(包括袭击我方地面部队的F-15E)后出现
104	11K	Pelikan A-10A	4分钟内全灭初期目标(包括袭击我方地面部队的F-15E)后出现
105	11	Wolkenwand EA-18G	击落一定数量的空中主要目标后出现
106	11	Sternchen F-5E	限定ACE难度／4分钟内全灭初期目标(包括袭击我方地面部队的F-15E)后出现
107	12M	Spatz F-35C	全灭初期任务中的护航机后出现
108	12S	Lynx 1 Su-27	全灭初期任务中的护航机后出现
109	12S	Lynx 2 Su-27	全灭初期任务中的护航机后出现
110	12K	Nebelbank EA-18G	NORMAL难度以上出现
111	12	Trombe Su-37	限定ACE难度
112	13M	Riese MiG-31	详细方法见后文
113	13S	Beo F-15E	最初位于东北方据点上空
114	13K	Mondlicht F-15C	攻击距离玩家初始位置最近的西南据点时出现，并开始向南撤退／击落后获得SP颜色
115	13	Grani YF-23A	攻击位于地图中央偏东的据点时出现，并向南撤退
116	13	Schatten F-117A	限定ACE难度／最初出现在地图东南角高度2000的位置，并沿边界向西北角撤退／击落后获得SP颜色
117	14A	Weihe TNO-GR.4	击毁地图西侧舰船上的所有防空武器(SAM和AA GUN)后出现
118	14A	Messer 1 JAS-39C	HARD难度以上出现／摧毁一定数量的地面主要目标后出现
119	14A	Messer 2 JAS-39C	HARD难度以上出现／摧毁一定数量的地面主要目标后出现
120	14A	Kranich Rafale M	限定ACE难度
121	14B	Lanze F-4E	–
122	14B	Albatros F-15E	全灭地上目标后出现／击落后获得SP颜色
123	14B	Adler F/A-22A	限定ACE难度
124	14C	Eisente MiG-21bis	一定时间内击毁EA-6B×1、F-14D×2、MiG-31×3以及作为增援出现的F-15C×2后出现
125	14C	Feinheit Su-32	HARD难度以上出现
126	14C	Lilie YF-23A	限定ACE难度
127	15	Espada 2 Rafale M	–
128	15	Espada 1 J35J	击落后获得SP颜色
129	15M	Eisvogel 1 F-2A	击落Espada小队以及之后出现的两架敌机后出现
130	15M	Eisvogel 2 F-2A	击落Espada小队以及之后出现的两架敌机后出现
131	15S	Suerte 1 Su-32	击落Espada小队以及之后出现的两架敌机后出现
132	15S	Suerte 2 Su-32	击落Espada小队以及之后出现的两架敌机后出现
133	15K	Komyeta 1 F-16C	击落Espada小队以及之后出现的两架敌机后出现
134	15K	Komyeta 2 F-16C	击落Espada小队以及之后出现的两架敌机后出现
135	15	Vulkan B-2A	NORMAL难度以上／击落Espada小队以及之后出现的两架敌机后出现
136	15	Felsen B-2A	NORMAL难度以上／击落Espada小队以及之后出现的两架敌机后出现
137	16M	Sorcerer 1 F-15 S/MTD	击落后获得SP颜色
138	16M	Sorcerer 2 F-15 S/MTD	–
139	16M	Sorcerer 3 F-15 S/MTD	–
140	16M	Sorcerer 4 F-15 S/MTD	–
141	16M	Sorcerer 5 F-15 S/MTD	–
142	16M	Sorcerer 6 F-15 S/MTD	–
143	16M	Sorcerer 7 F-15 S/MTD	–
144	16M	Sorcerer 8 F-15 S/MTD	–
145	16S	Gault 1 Su-47	击落后获得SP颜色
146	16S	Gault 2 Su-47	–
147	16S	Gault 3 Su-47	–
148	16S	Gault 4 Su-47	–
149	16S	Gault 5 Su-47	–
150	16S	Gault 6 Su-47	–
151	16S	Gault 7 Su-47	–
152	16S	Gault 8 Su-47	–
153	16K	Wizard 1 YF-23A	–
154	16K	Wizard 2 YF-23A	–
155	16K	Wizard 3 YF-23A	–
156	16K	Wizard 4 YF-23A	–
157	16K	Wizard 5 F-16XL	–
158	16K	Wizard 6 F-16XL	–
159	16K	Wizard 7 F-16XL	–
160	16K	Wizard 8 F-16XL	–
161	17	Turm F-35C	到达基地上空后出现在北部边界线，并向南撤退
162	17	Bauer X-29A	摧毁任意一个V2发射器(不是那4个控制器)后在隧道中出现，并向玩家对飞
163	17	Ritter F/A-22A	峡谷部分击落超过3架敌机后，到达基地上空时出现／击落后获得SP颜色
164	17M	Slon YF-23A	–
165	17S	Pyoshka Typhoon	
166	17K	Kon F-14D	–
167	17	Springer EA-18G	限定ACE难度
168	18	Pixy ADFX-02	–

关于No.112 Riese MiG-31的具体出现步骤

步骤1 首先前往地图东南方，攻击那里惟一的地面目标（黄色，非攻击目标），之后会有大量敌对空武器作为增援在附近出现，全灭之后会有3机编队的Mig-31在上空出现

步骤2 当分数超过2500后，在地图西南的那个单独的地面目标(APC)上空会出现4机编队，一

步骤3 当分数超过10000后在位于地图中央偏北的机场西侧同样会出现4机编队，一定要击毁其中的那架Mig-31

步骤4 当击毁了前面提到的全部9架Mig-31后，Riese MiG-31就会在机场8点钟位置出现。

建议玩家选择NORMAL难度，

《创造职业球会 欧洲冠军杯》的研究进入第二期了，相信各位玩友都已经熟悉了基本的游戏系统。那么在这一期，就让笔者与大家一起初步探讨一下游戏的核心内容——球员的能力育成！

球员的育成一向是“《创造球会》系列”的核心内容。每当一个球员在入队的时候，他的能力都不会特别高。一个好球员的价值主要体现在他有优秀的潜质，然后再经过球队的栽培，就会逐渐成长到他的应有水平。而我们这些玩家的训练课题就是，如何让手中的优秀球员尽快成长到他的极限。下面笔者会针对本次新作的各方面与大家进行分析。

プロサッカークラブをつくろう! EUROPE CHAMPIONSHIP

创造欧洲梦剧场Vol.2

文 驾势

编 阿迪

明日巨星之路

创造职业球会 欧洲冠军杯	SEGA	SLG
PS2	2006年3月29日	日版
对应PS2网络套件和硬盘驱动		推荐玩家年龄：全年龄

Training 日常训练

首先，球队的日常训练效果的比例是固定的，大家要合理进行训练安排，这样才能平均地增进球员能力。但是必须记住，训练的效果不是一成不变的！

它主要取决于以下几个条件：

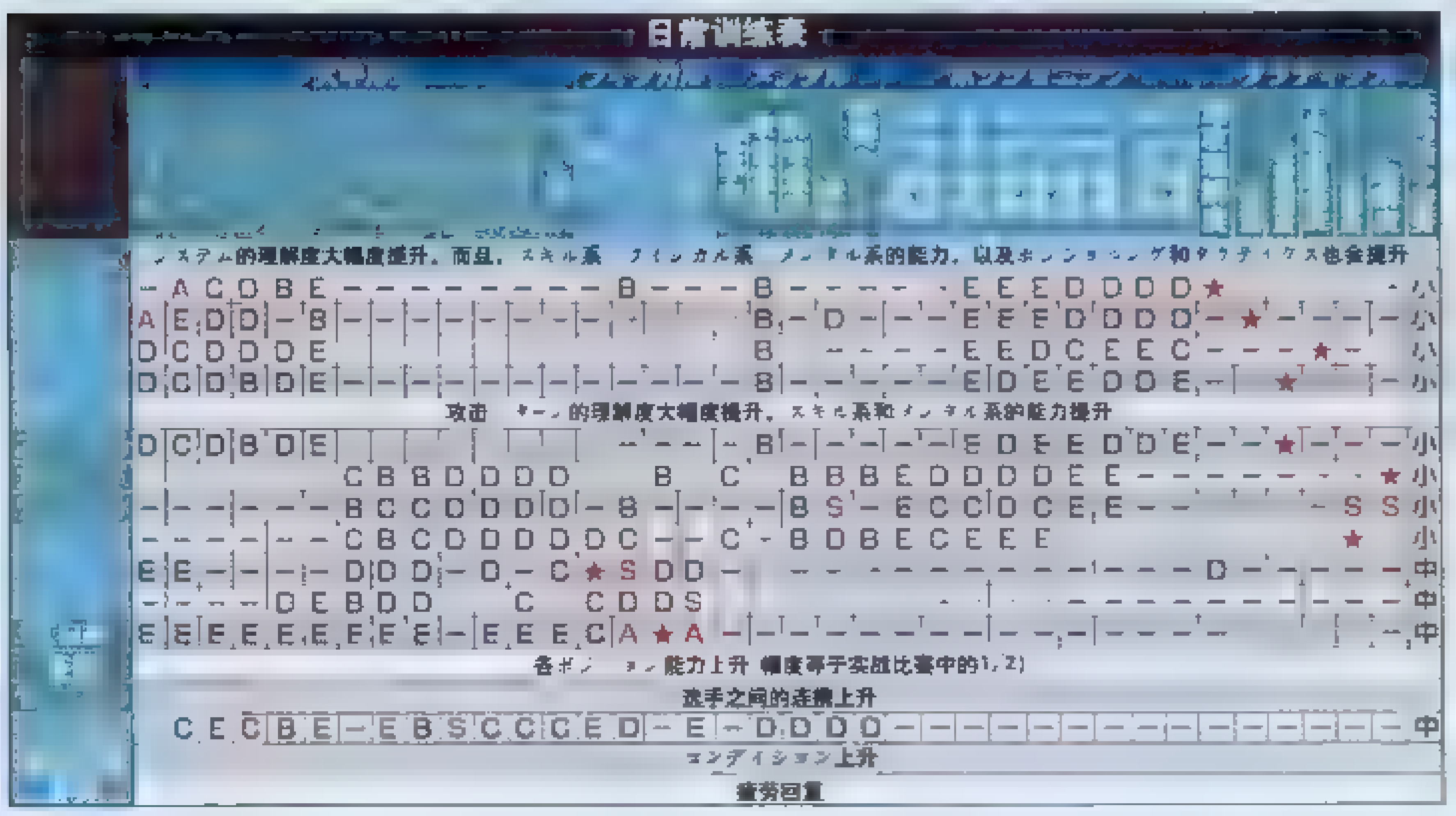
1.监督(主教练)的能力。可以直接对全队的训练起正面影响，尤其在监督的擅长能力上，其效果更为显著。大家见到好监督就千万不要错过！

2.助教的能力。助教的作用是可以作针对个别球员的能力项进行的特训，助教们有很多特色各异的个人训练技巧，这样对于某些球员在训练上的扬长补短是很有帮助的。所以，在助教的选择上也不能马虎。

3.训练设施。这种影响就更加显而易见，花大价钱造训练场和训练设施自然会对训练效果起正面作用。这是一个训练的简易方法，在初期好教练难求的情况下，尽快进行俱乐部硬件改造是球队出成绩的捷径。

▲卡佩罗是一名非常优秀的意大利教练。

日常训练表



Camp 球队集训

本作取消了系列以往作品的“球员留学”概念(都在足球最发达的欧洲了，还留哪门子的学？)，那么球员育成的焦点很自然就放在球队集训，也就是camp上面了。在系列以往作品里的camp，虽然在概念上只是一种辅助手段，但它对球员的最大影响仅仅在于“假界限”的突破！(关于假界限的概念在文末有名词解释)。本作的camp比较自由，在赛季休息期的7月，我们甚至可以安排3次camp，这充分证明本作的camp必然走向一个灵活而又富有针对性的方向！

由于官方资料目前尚未发布齐备。我们将会在下一期提供一些camp地的资料，希望能在各位同好选择camp地时提供帮助。

▲慎重选择赞助商，尽快取得camp地。

优秀的camp地不会在游戏初期一下子都出来的，只有在满足一些特定条件后，这些camp地才会出现。在这里，我们为大家送上到目前为止所知的由赞助商追加camp地的情报。

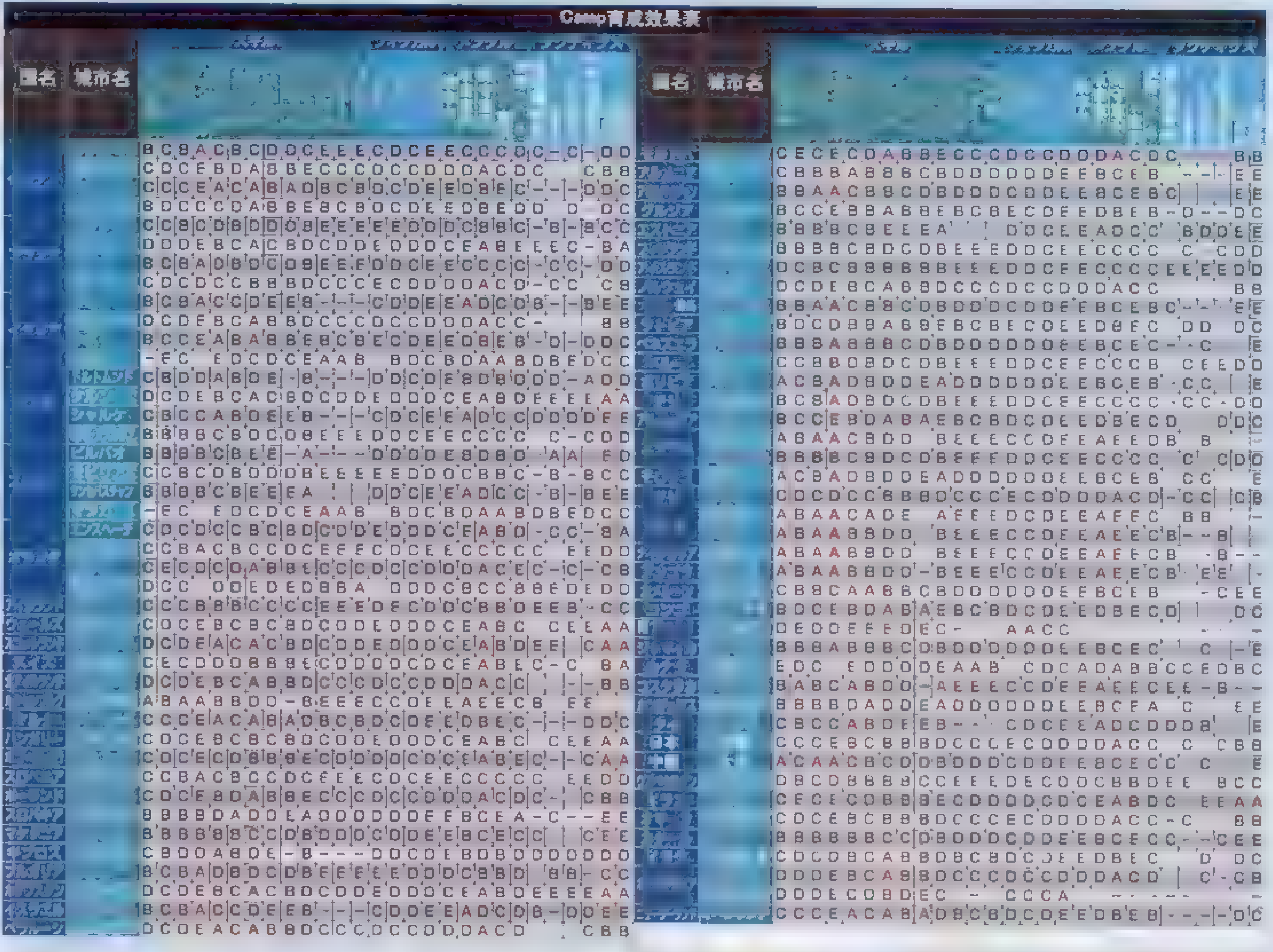
赞助商追加Camp地表

赞助商	特典	Camp地选择
Eagy Elettrico	照明设置费用折扣	トリノ(都灵)
FIGNS铁道	—	リバプール(利物浦)
Manstresin	—	アイントフォーヘン(埃因霍温)
アフリクマップ航空	海外Camp费用折扣	カイロ(开罗)
ウエム航空	海外巡回比赛费用折扣	レバークーゼン(勒沃库森)
セレトウーン	—	シドニー(悉尼)
デ・ヴィンゼル	海外Camp费用折扣	ヨハネスブルク(约翰内斯堡)
リオックスEsportes	建造健身设施费用折扣	ブエノスアイレス(布宜诺斯艾利斯)
リッツシー ツアーズ	海外巡回比赛费用折扣	リオデジャネイロ(里约热内卢)
ル・ポンドン	海外Camp费用折扣	ダカール(达喀尔)
BPPMGビール	建造酒吧费用折扣	ミュンヘン(拜仁慕尼黑)
21フレッシュ スーパーマーケット	—	巴塞罗那(バルセロナ)
UEFC铁道	—	リヨン(里昂)
エースダートラベル	—	ハワイ(夏威夷)
ヨツハトラベル	—	サイパン(塞班岛)

©SEGA Corporation 2006 National League Championship 05/06, First and/or Second Division Product ... Eredivisie trademark, name and logo appear under license from Eredivisie C.V. Gouden Gids Divisie's trademark, name and logo appear under license of Coöperatie Eerste Divisie u.a. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.

▲这是两张指定租借的前后能力图，模本球员是19岁的瑞典球员布洛林，监督与球员的P值切合，租借前往的球队与球员的P值也切合。

▲我们可以观察到在租借结束后，即使还未处于成长期的布洛林，其能力也确实提高了一些。本次新作的重中之重就是租借，如何行之有效地运用租借来锻炼球员，这是一个非常具有探讨意义的课题。



Breakthrough 能力爆发

能力爆发是指球员在特定条件下，突然出现瞬间爆发性的能力增长.与此同时，秘书会向各位球队领队进行报告。爆发的原因条件有很多，暂时总结如下：

1.球员入选国家队；2.在球队有水平相近的队友在争夺相同位置；3.球队连胜；4.球队连败；5.球队升级；6.联赛夺冠；7.杯赛夺杯；8.伤愈复出；9 自我能力觉醒；10.不明原因。

本作的能力爆发效果显著，而且同一个球员有可能会多次爆发。在经过实践证明后，某些有实力的球员在经过多次爆发后，很轻松就能够让某方面的数值全满。这也从另一个侧面证明了本作的能力爆发具有界限突破和实力增长两种效果，表现令人满意。当然，这种偶然性的行为只是听天由命的，肯定不能靠这个来完成球队和个人的成长……

Rental 球员租借

虽然，我们都明白让处于成长期的球员尽可能多地参加比赛，其效果肯定是正面的。但是鉴于球员的年龄、磨合度、球队战绩的要求等等面对现实的残酷要求，有些年轻球员还是要无奈地坐上板凳。在这种情况下，租借就是本次新作的一种合理的解决方案。

租借是指将球员租借到外面的球队，让他们尽量打上更多的比赛以促进本身能力的成长。租借分为对方球队要求租借和己方球队指定球员租借两种。在这里我们重点谈指定租借：指定租借是指强制将己方球员租借给友好球队。有以下特征：

1.最多同时有5名球员外出租借；

2.每年的5月4周就是球员回来的时期(也就是说想要租借效果好就请早)；

3.选择租借的球队水平越高，租借球员的风格越贴近该队的整体风格，球员成长的效果就越好(直接体现在世界排名上)；

4.在租借的时候，球员的薪水还是由自己俱乐部负担的；

5.在一开始可指定租借的俱乐部少，而且排名低。必须提升自己球队的排名还有与其他球队的友好度，才能获得更多的指定租借选择。

我们在比较过租借后的球员成长以及留队打比赛的球员成长，发现成长的效果是差不多的，而且不排除在租借后的球员会突破本身的假界限。这点在获得了确切的情报后，会在以后的研究连载中再与大家分享。

Match 正式比赛

很明显，一个经常能打上比赛的球员必然会比一个板凳球员成长起来要快！，一个有潜质的球员如果经常让他坐板凳，不单只浪费了人才，而且他们还会整天向俱乐部提出这样那样的要求，闹得不可开交。要不就将其租借给其他球队，要不就让他上场。总是不要让好苗子烂在地里。否则就是浪费时间。而上场比赛也是另外一种育成，以下送上比赛时的成长效果供大家参考。

名词解释 假界限突破　假界限是“《创造球会》系列”的一个特色。它指的是球员拥有比较高的潜质，但是经过训练虽然达到了一定水平，也就是遇上了瓶颈，即“假界限”。但是如果球员在我们使用了一些手段后，终于打破了这个瓶颈，得以继续成长至真正的极限能力。这就是我们所说的界限突破了。不过，假界限在本次新作中的应用还有待进一步验证！

那一幕发生在十多年前，1994年的某个夏天，听起来像是个遥远的日子。在美利坚的烈日下，一个孤独的蓝色身影久久地伫立在绿茵场上。时间将永远停留在那一刻，所有的悲伤与快乐都凝聚在他的身上，涌进了我们的心里。模糊不清的泪眼里，只有蓝色的身影，就像流星划过漫长的夜空，那是1994年所有的笑容与泪水。蓝色英雄，我们永远最珍贵的回忆，我们随着你成长变坚强。但是，那个无法忘却的夏天，那一片饱含悲情的蓝已深深地嵌进了我的心底。

蓝色英雄 Roberto BAGGIO

BLUE DEEP IN MY HEART

罗伯特·巴乔 足球人生

罗伯特·巴乔，1967年2月18日出生于意大利维琴查的小镇卡尔多尼奥，青年时代进入家乡的丙级队维琴查。1986年加盟佛罗伦萨后正式出战意大利足球甲级联赛，此后的职业生涯他辗转经历了尤文图斯、AC米兰、博洛尼亚、国际米兰、布雷西亚共七家俱乐部。在1993年，巴乔的职业生涯达到了巅峰，他同时当选了由《法国足球》杂志评选的"欧洲足球先生"、由FIFA国际足联评选的"世界足球先生"。1994年美国世界杯，巴乔数次力挽狂澜，单骑救主，率领意大利队杀入最终决赛，但是最后却因主罚点球射飞，惜败于巴西。巴乔一共三度代表意大利参加世界杯(1990、1994、1998)，他充满想象力与创造性的球风，以及锲而不舍、追求不懈的精神深深地吸引着全世界的无数球迷。2004年3月14日，巴乔在布雷西亚与帕尔马一战中攻入自己的意甲联赛200球。2004年4月28日，意大利与西班牙的比赛是巴乔最后一次代表国家队出征。2004年5月16日，在意甲联赛第34轮中代表布雷西亚对阵AC米兰的比赛结束后，巴乔从此宣布退役。

2006年3月29日，巴乔受邀代言SEGA的看家大作《创造职业球会 欧洲冠军杯》，让我们有幸再一次欣赏到他的迷人风采。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

■巴乔代言《创造职业球会　欧洲冠军杯》的帅气英姿。右上角的小图是巴乔为本作限定版发售的巴乔特制袖章拍摄的宣传照片。

Roberto **Baggio**
Special Interview

职业生涯的回忆

我首先想起的是在布雷西亚时与尤文图斯一战中的进球

——请问您对自己现役时的哪一次进球的印象最深？

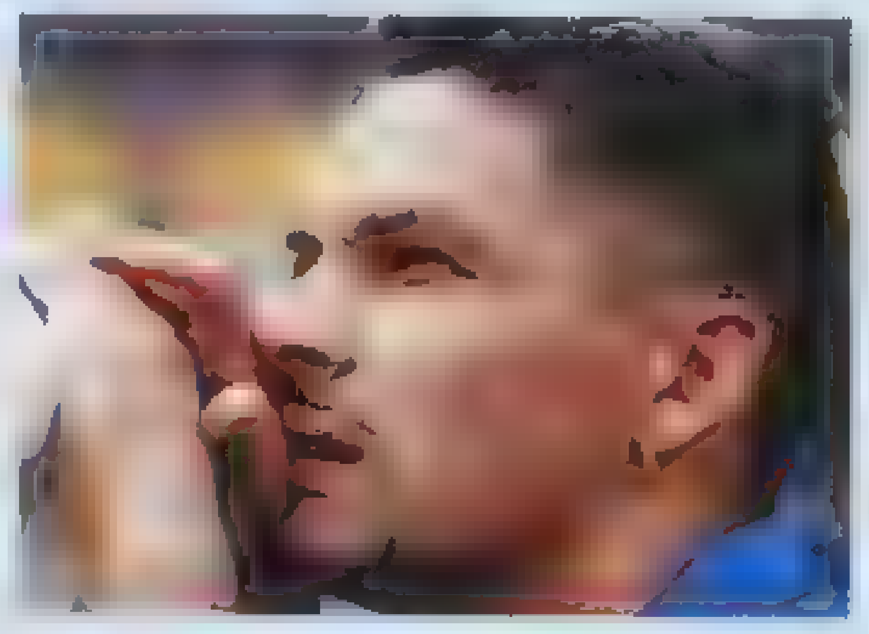
巴乔：这个问题很难回答。很难说是哪一次，因为有很多进球的印象都很深。如果一定要选的话，大概就是最近的一次吧，我首先想到的就是在布雷西亚时与尤文图斯一战中决定胜负的那次射门。

——在意大利甲级联赛中，您从维琴察一直到布雷西亚，共效力过7个俱乐部，请问您最喜欢的是哪个俱乐部呢？

巴乔：我在每个俱乐部都踢得很开心，而且都留下了很多美好的回忆。因此很难说到底喜欢哪一个，应该说我还是全部都喜欢的吧。

——您认为自己和谁在球场上的配合最好？

巴乔：我和很多球员都配合过。但是，跟刚才的问题一样，这很难确切地说是哪一位，因为和很多球员打配合时的感觉都很好。



Roberto **Baggio**
Special Interview

精髓在于创造性

创造者(Fantasista)需要的是什么

——请问您认为有资格被称为创造者的应当是怎样的球员呢？

巴乔：我认为他必须拥有创造力，他不能只按那些平凡的套路踢球，足球的精髓在于不断创新。

——那么您觉得在现役球员中有没有可以被称为创造者的人呢？

巴乔：我觉得这种球员应该是一直都有的。但是在当今的足坛里，身体条件好的球员往往要比有创造力的球员更容易受欢迎。现役球员中，我觉得皮尔洛是比较有代表性的创造者。

Roberto **Baggio**
Special Interview

巴乔心中的球队

与罗纳尔迪尼奥和济科一起组建梦幻球队

——如果您现在成为教练，请问您最想得到的是哪位球员？

巴乔：我想要罗纳尔迪尼奥。他是个很出色的球员，让我看到了世界上最精彩的比赛。他能获得欧洲金球奖就是最好的证明。

——如果成为一名教练或俱乐部经理，您希望建设一支怎样的球队呢？

巴乔：我希望让球队的每个队员都能最大限度地发挥出个人能力。球员的类型有很多，比如速度型、技术型等，我希望队伍中的十一个人每人都能够拥有一项惊人的能力。那些惊人的能力不仅仅指的是身体方面，同时也包括精神方面，比如良好的团队精神、百折不挠的顽强作风等等。

——如果能将您所效力过的球队组建成实际上不可能存在的"梦幻俱乐部"，您希望有哪些队员加入呢？

巴乔：以前在一起踢球的队友都是优秀的球员，我无法舍弃他们中间的任何一个人。不过，我非常希望济科能加入，他可是我的偶像。没有什么事能比他加入我的俱乐部更让人兴奋了。那时我也会一起上场的(笑)。如果能有一支济科、我以及罗纳尔迪尼奥共同效力的球队，这样的比赛一定会非常有趣。

——请问您认为建立一个强大的俱乐部(球队)最重要的是什么？

巴乔：要成为一支强大的队伍，最重要的就是"热情"。热情能够让队员在面对困难时充满信心，因为我以前就是这样。

Roberto **Baggio**
Special Interview

意大利路在何方

德国世界杯上的意大利国家队

——今年是世界杯年，请问您是如何评价现在这支意大利国家队的？

巴乔：这次的意大利队在每个位置上都有不错的队员，所以我想他们在本届世界杯上应该能取得不错的成绩。

——那么，您觉得这次的冠军会是哪支球队呢？

巴乔：不知道。不管哪支队伍好像都有可能夺冠。反正我的预测一向都很难命中的(笑)。

在结束本次巴乔的特别访谈之前，我们有请国内音乐人卢小旭为大家带来一首《Blue Hero》。这是献给我们生命中的英雄——罗伯特·巴乔的歌声，它饱含着我们共同的回忆和感情。这首歌唱出了我们共同的心声，"巴乔，你是我们永远的蓝色英雄！"

获得《Blue Hero》的版权所有人小旭音乐的许可，《Blue Hero》将在www.levelup.cn的下载专区提供下载。

下载地址为：http://www.tg777.com/levelup/user/ss/music/BlueHero.mp3

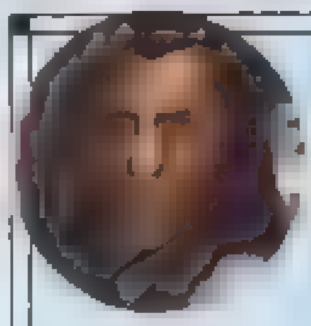
最终幻想XII	Square Enix	RPG
PS2 FINAL FANTASY XII	2006年3月16日	日版
[illegible]	03K[illegible]	[illegible]990日元
无对应周边		对应玩家年龄 全年龄

文 邪魔天使

小说回廊

在进行写作的时候发现由于游戏本身在剧情上的空隙太多，所以发展空间空前的强大，正如之前所说的，发展空间的巨大给写作上带来了极大的便利，但缺点就是不容易掌握发挥的尺度。说实话，笔者是个比较保守的人，只会在一些比较适合发挥的地方进行一些拓展。仔细整理了一下，发现《FF XII》的剧情部分不是太多（从截图数量上来看只有《深渊传说》的一半），但那种厚重感与历史感却让人情不自禁地严肃起来。姑且不谈松野泰己的理念在这款游戏中到底被贯彻了多少，只是从严肃性与政治性上来看还是颇有他的味道的，就让我们对这款游戏继续挖掘下去吧。

本次主要登场人物介绍



维因

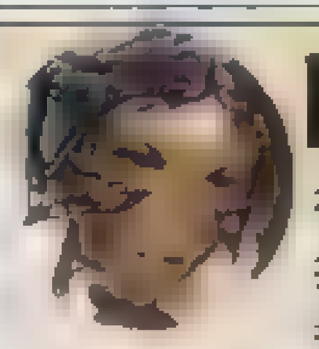
沉着冷静（也许说冷酷更适合他），不会被感情所左右，这就是维因这个人的最大特点。他那俊俏、棱角分明的脸上总是露出一副没有表情的样子，似乎微笑对于他而言是件罕见的事情。但即便如此，他对自己那个聪明、善良的弟弟拉萨却是宠爱有加。因为要调查某件事，拉萨前往了维埃尔巴，知道此事的维因非常紧张，急忙叫一个名为基斯的人前往比艾尔瓦将拉萨带回帝国。

在指挥军队攻下了达尔玛斯卡王国后，维因就担任了阿尔克迪亚帝国的新执政官，现就任于王都拉巴纳斯塔。身为阿尔克迪亚帝国第11代皇帝古拉米斯的三子，维因成为下一任皇帝的呼声非常高。他的两名兄长据说因为阴谋而战死，于是有传言说两名王子的战死与维因有这一定的关系，但一直都没有得到证实。

因为维因具有很强的军事才能，所以皇帝将他留在自己身边接管了一些事务，但皇帝的很多命令在通过了维因之口后其意图常常会发生巨大的变化，因此现在皇帝对他也是心怀警戒。另外，维因的权力之大，甚至影响到了代表帝国法律的捍卫者裁判那里。

巴尔福雷

自由的空贼，不属于任何国家，以那些作恶多端的人为目标，所以自称为义贼。他拥有自己的飞空艇，是一名高超的机械师。他的战斗水平非常强，虽然经常对女性说些轻浮的话，但其实是个心地善良、做事认真的人。

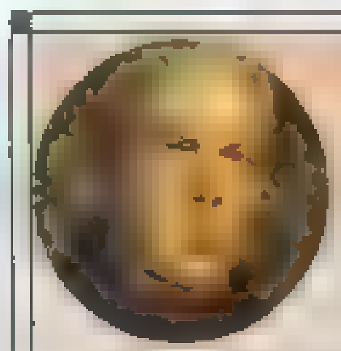


芙兰

有着褐色肤色的拉瓦维埃拉族的一员，巴尔福雷的搭档，是飞空艇的调整师。精通各种武器，尤为擅长剑术和格斗技。由于维埃拉族都有很长的寿命，所以没人知道他的真实年龄。

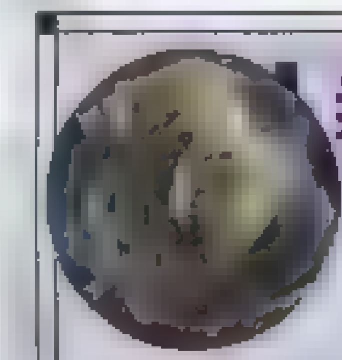
拉萨

支配阿尔克迪亚帝国的索利德家族的第四子，由于长兄、次兄在战乱中死亡，他成为继三男维因之后的阿尔克迪亚王位第二继承人。他非常尊敬自己的父亲古拉米斯与兄长维因，一直期望成长为一个能独当一面的男子汉。善良、聪慧、俊俏、举止得体、富有正义感，他集中了许多优点，因此许多人都非常爱戴他。



裁判长 加布拉斯

加布拉斯是帝国情报局的最高负责人，主要的职责就是以扰乱敌国为目的的情报操作以及收集各种情报第一时间提供给敌国，是阿尔克迪亚帝国皇帝古拉米斯最信赖的裁判长。与其他裁判长一样，加布拉斯也是身着厚重的铠甲，将自己作为人类的一面隐藏在那散发着暗银色光辉的铠甲中，但其实加布拉斯是一个感情丰富的人，而他似乎与巴修早就认识了。



裁判长 基斯

与加布拉斯那身暗黑色的铠甲向对应的，裁判长基斯则以红衣配金色铠甲这种明亮系的穿着示人。他的职责是监视阿尔克迪亚帝国皇帝的第四皇子拉萨，在维因知道拉萨去找魔石矿后派出去找他的那个名叫基斯的人就是裁判长基斯了。基斯的举手投足以及措辞都很有绅士风度，而在拉萨这个聪明的皇子身边不知道他会有什么样的想法。

巴加莫南众

我们都知道巴尔福雷是一个不属于任何国家，经常做一些锄强扶弱的事情的义贼，在民众间拥有极高的人气。但是他的所作所为却被一些人所憎恨，他们千方百计地想捉住他，因此他也成为了头号通缉犯。而其中有一个由邦加族人组成的赏金猎人组织对他是尤为执著，那就是巴加莫南众。

FINAL FANTASY XII

ファイナルファンタジーXII

这是一条宽敞的通道，一个星期的某一天总有一个人通过这条通道并打开尽头的那扇门。每到这一时刻那个人的心情总是很好，他盘算着如果见到那扇门后那个房间里的人会以怎样的姿态去面对他，会以怎样的方式去对付他。这个人被一件厚厚的黑色盔甲包裹着，连头也不例外。他的头盔上有一对牛角，那是他的标记。走在那条通道上，金属的靴子敲击着地面发出咔咔的声响，每次走在这条通道上他的心情都很兴奋，也是这一星期以来心情最好的一天。

走到那扇门前，他命令身旁的卫兵将门打开，并把卫兵支走，他不想让这些闲杂人等打扰他的雅兴。走进那间屋子，这里是一间牢房，阴暗潮湿，空气中还弥漫着一些发霉的味道以及一股臭味。

“哼，看来要调教调教那帮守卫了。”身着黑色盔甲的男人取下了头盔皱了皱眉头，他可不希望有这些杂物破坏了自己的兴致。

男人走进房间，他缓缓举起右手，一股赤红的火焰在他的手心中窜了出来，他念了一句咒语将那团火焰向空中挥去，火焰在空中散开，让潮湿的环境干了下来，气味也没有那么浓烈了。他用手指点了一下墙上的火把，火把立刻就被点燃了，虽然光线不是很足，但足以看清跪在他面前的那个男子。

那个男子有一头浓密的金发，由于长时间关在这里没有梳洗，已经长出了长长的胡须，但看得出这个男子的年纪并不大，最多也就三十多岁。他的上身赤裸，上面有一些淤黑的伤痕，显然是受了一些苦。他的脖子上有一条装饰有银制垂饰的项链，这对一个囚犯而言显然是太特殊了。

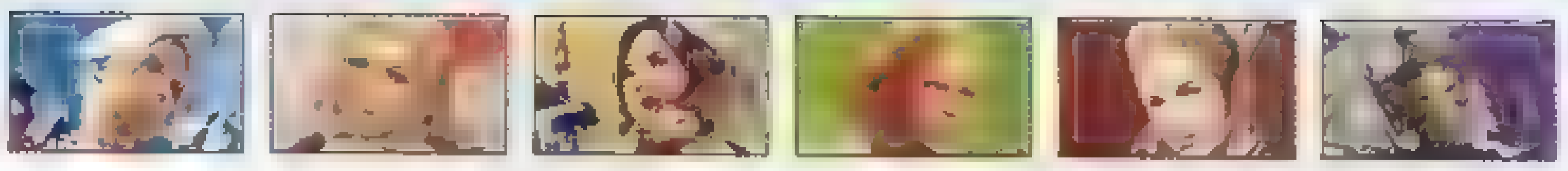
“你还好吧。”身着黑色盔甲的男人问道，他的声音很有磁性，也很温柔，仿佛就像是一个朋友慰问自己的老友一样——当然，通常情况下不是以这样的见面方式。

跪在地上的男子没有理会他，他只是低着头木然地盯着地面。

“别以为不说话我就不能把你怎么样。”男人冷哼了一声走到了墙边。他仔细挑选着挂在墙上的那些“美丽”饰物，很快他的手就停在了一条两指宽的黑色牛筋制皮鞭上。他慢慢地拿下皮鞭端详了一下，手在上面温柔地抚摸着，就像是看到一件宝物一般。忽然，他转过身狠狠地将皮鞭抽了出去，清脆地打在了那个跪在地上的男子身上。

“唔……”男人闷哼了一声，但并没有叫出来，他不想在这个人面前显示出自己的软弱。刺骨的疼痛遍布了他全身的神经，因为努力忍住这个疼痛，豆大的汗珠从他的额头上流了下来。

“哼，还真能忍。”男人见那个人



毫不示弱便加大了手上的力道。你越要忍，我就让你越痛苦，男人的心中想到。他抽鞭的速度也越来越快，但他的力道却把握得相当好，虽然比刚才得大了许多，但却刚好不让男子的肌肤破裂。一道道樱红的鞭痕出现在男子的身体上，那颜色看上去既美丽，但却又那么恐怖。而身着黑色盔甲的男人看着这些鞭痕也越来越兴奋，他喘着粗气，沉浸在这鞭笞带来的快感中。

不知道抽了多少鞭，男人似乎觉得已经够了，他放下了鞭子走到那个男子身边蹲下了身子。他托起了那个男子的下巴，让他与自己的对视，在这炽热的目光的凝视下那个男子将头别了过去，但男人却粗暴地将他的头再次拧了过来。

“不许你无视我！”男人低吼道，“你知道我最讨厌别人无视我！”

“哼。”男子突然笑了出来。

啪！男人一耳光扇到男子脸上，恶狠狠地盯着他，眼中流露出了浓厚的杀气。男子还是在那里不停地笑着，对于男子这种藐视自己的行为，男人气得浑身发抖。

“你就永远地像这样活下去吧！”男人站起了身大步冲出了这间房间，将门重重地关上。

“来人！”身着黑色盔甲的男人叫来两名士兵，并向他们下达了命令，“给我们的将军换个环境，让他‘舒服’一点。”男人恨恨地说道，他瞟了一眼那扇门，露出了诡异的笑容。

第四章 维因

神是公平的
神赐予了你一样东西
必将剥夺你一样东西

神存在吗？
谁都不知道
但人们相信神的存在

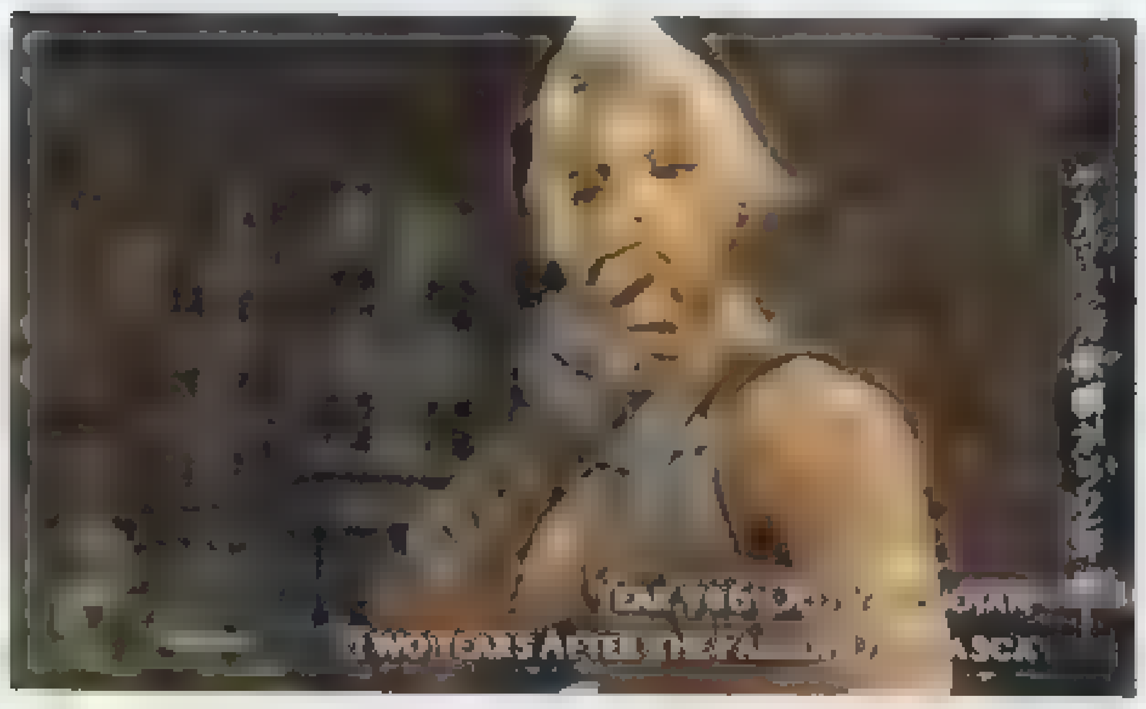
他是心灵的寄托
他是精神的支柱

赞美神吧
他能够给人希望
而希望
能拯救一切

战争中有两种生意是最赚钱的，如果你想一夜暴富，那么就去卖武器防具吧。任何时代，战争总是会为那些军火贩子们带来无穷的财富。还有一种生意就是卖生活用品，虽然是战争，但老百姓还是要过日子，他们还要生活，于是生活用品也就跟着紧俏了起来，你可以让价格翻上几十甚至上百倍，只要你不觉得愧对自己的良心，不怕你死后下地狱，那么做一个奸商总会有饭吃。不过最好你有一个固定的大客户，不然饥饿的市民可不会管什么，被人抢劫横尸街头也只是自找的。

那战争之后呢？告诉你，战争之后的情况是一样的！虽然获得了相对的和平，但每天还是有打打杀杀。君不见酒店里那告示板的赏金委托从来都没减少过？小到一只虫子，大到一条暴龙，什么事情都有。接这些case的赏金猎人比比皆是，甚至还趋之若鹜，没办法，大家总要混口饭吃。所以，卖装备的店总是门庭若市，卖药品的百货店也不可能门可罗雀。武器可能不是人人会要，但生活用品却是不可缺少的。达尔玛斯卡王国战败已经过去了两年，王都拉巴纳斯塔也早已成为阿尔克迪亚帝国的地盘，但人们的生活还算过得去，甚至跟以前没什么区别。帝国并没有做什么屠城、烧杀掠夺的事情，王都拉巴纳斯塔还保持着以前的样子，惟一不同的就是街上来来回回有帝国士兵在巡逻，而王宫里也已经没了受人尊敬的国王、美丽的公主以及她那英俊的丈夫。

潘妮罗整理了一下柜台上的恢复剂，然后将装有药草末的瓶子摆到了最显眼的位置。看着自己的杰作，她点了点头。这家米格罗道具店是王都达尔玛斯卡惟一的一家道具专卖店，不仅是那些赏金猎人，连驻扎在这里的帝国士兵也时常来光顾这里。摆放好之后，潘妮罗再仔细看了看是否美观，满意地点了点头。



两年的时间并不是很长，经历了那场梦魇，大家都努力地想去忘记它。虽然逃亡到了拉巴纳斯塔，但还是不能避免达尔玛斯卡的灭亡。但令潘妮罗庆幸的是，他们碰到了一个好人，一个邦加族的老人，也就是这家道具店的老板。米格罗从很久以前就开始做生意，而且他利用他那精明的头脑将生意还做得极为红火。对于现在这种局势他也感到有些无奈，但商人的敏锐还是让他很快就清醒了过来。这个善良的老人收养了许多在上次战争中遗留下来的孤儿，为了报答他，那些孩子们都很乐意为他做事。梵和潘妮罗是这群孩子中年纪最大的，自然也就成为了他们的领导者。现在的梵还是跟以前一样那么贪玩，但他似乎是用另一种方式来消除心中的痛苦，每次看到他从店里溜出去的身影潘妮罗都想说什么，但最终还是没叫住他。一年前潘妮罗还知道了一件事情，那就是她惊讶地发现梵的偷盗技术一流，一个结构复杂的锁他能够在十几秒之内就能将它打开。虽然梵说这只是为了好玩，但很快潘妮罗就发现这只不过是搪塞她的话，因为梵还将其用在了实践上面，为此潘妮罗没少骂他，即使梵只偷那些帝国士兵的钱。

“潘妮罗，梵呢？”米格罗环顾了一下店，发现没有梵的身影。今天是新任执政官上任的日子，米格罗负责宴会所需物品的调度，现在正是他最忙活最需要帮手的时候，但偏偏在这时梵不见了。

“谁知道，准是又到哪里去偷懒了。刚才我看到凯兹神秘兮兮的，准没什么好事。”潘妮罗叹了口气，这样的事情已经见怪不怪了。

“哦，我还想找他办点事呢。”

“我去找他，这家伙，不给他点教训看来是不知道悔改了。”对于米格罗的救命之恩潘妮罗是非常感激的，所以她每天都会在店里帮忙，而且米格罗的年纪也有些大了，帮他分摊一下店里的事也是理所应当的。

“那好，尽快吧。”应了一声米格罗后，潘妮罗走出了店门。

王都的一切都没有改变，还是那么漂亮，恢弘的王宫没有一丝损伤，还是静静地立在那里诉说着一个王国曾经的辉煌，只是它的主人现在变了。这几天大家都在议论新的执政官，今天就是那个执政官到任的日子，听说是阿尔克迪亚的王子。

管他什么王子，一定是个让人讨厌的家伙。潘妮罗一想到这就觉得厌恶，明明是达尔玛斯卡的王宫，为什么要让另一个国家的人住进去。看看街上那些趾高气扬的士兵，真以为自己是什么？不过是一帮走狗而已，却是如此嚣张。拿东西不给钱，吃完饭扬长而去，这样的事情潘妮罗见多了，就在昨天，一个帝国士兵拿了两打圣灵药没说一句话就走了，要不是米格罗拉住了潘妮罗，她真想把那家伙的头踩扁。

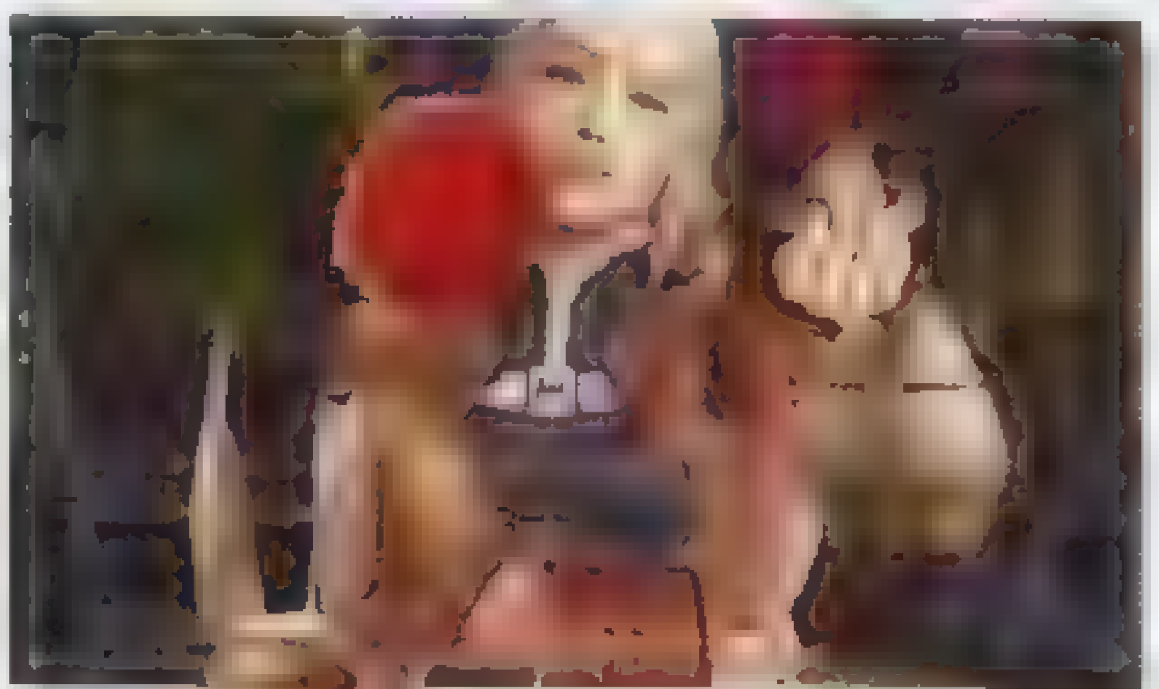
“呵呵，可抓住你了。”潘妮罗远远地看到梵站在桥上向身后张望，似乎是在躲着什么，手上拿着一个从未见过的钱袋，看来这家伙又是向那个帝国人下手了。

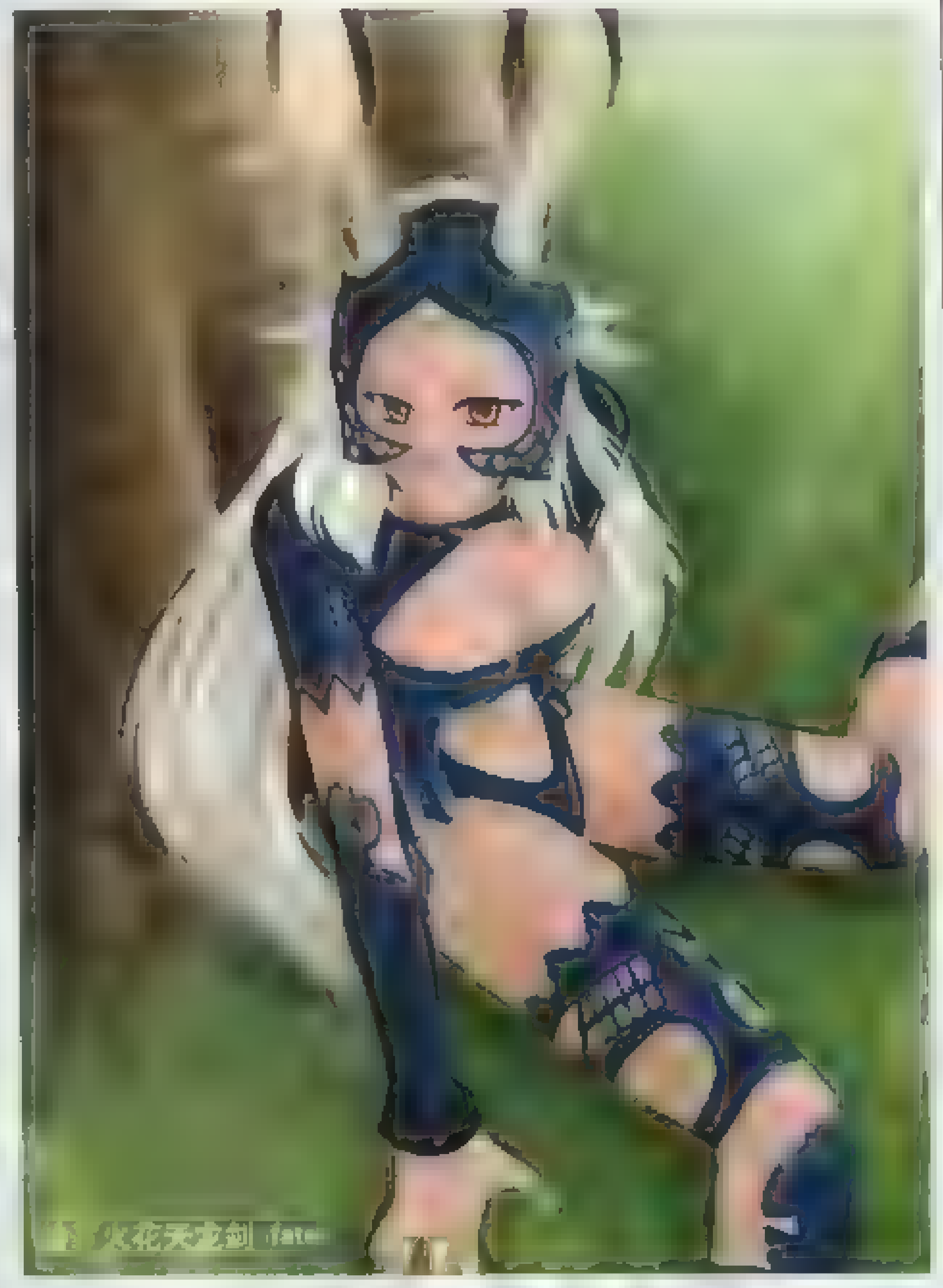
潘妮罗不声不响小心地接近梵，趁他还没注意到的时候一把抓过了那个钱袋。

“嘿嘿。”潘妮罗得意地甩着钱袋看着一脸惊慌的梵，要知道，自己的身手也不差。

“你干嘛！”一看是潘妮罗，梵稍稍安了下心，不过对她的突然袭击还是感到很不高兴。

“什么干嘛，你又去偷东西了吧。”虽然潘妮罗比梵小一岁，但早熟的她更像一个姐姐，两年前如此，现在更是如此，这样教训的场面每天都不知道要发生多少次，弄得来那些孤儿们总以为梵的年纪比潘妮罗要小。





“如果你被抓了怎么办？大家可都指望着你啊，你被抓了谁来照顾那些孩子？”

“别说了，我又不是他们的头儿。”梵的脸上露出不耐烦的神色转过了身去，“我们这些孤儿必须得不依靠任何人活下去。潘妮罗，你不也是一样的吗？啊！你在干嘛！”

原以为潘妮罗会对自己唠叨个不停，但这次潘妮罗却没出声，当梵注意到时发现潘妮罗已经打开了钱袋从里面掏钱了。

“那可是我的！”梵一把向钱袋抓去，但潘妮罗灵巧地侧过身子躲开了梵的魔爪。

“你不是常说这些钱本来就是我们达尔玛斯卡人的，因为被那帮帝国人偷了，所以从帝国那里偷回来是我们的使命吗？”

“潘妮罗，你说的和做的可是两码事啊。”看着潘妮罗一边从钱袋里掏钱一边义正词严地说着那些话，梵哭笑不得。

“这是上个礼拜的面包钱。”潘妮罗无视梵的那些废话拿出了自己应有的一份，然后将钱袋还给了梵，“虽说我帮帮米格罗大叔做事，但是我可没义务给你吃免费的面包。”

“我难道要一直这样生活下去……”潘妮罗的这番话似乎触及到了梵内心的什么东西，他的神情有些落寂。这时一阵轰鸣声从天空中响起，两人抬头望去，一艘巨大的飞空艇从他们面前驶过。

“总有一天我也会有我的飞空艇，我会成为空贼，自由地在天空中翱翔。”

潘妮罗看着梵那少有的认真的表情露出了微笑，有着这样一个表情的梵是她最喜欢看到的。她知道，这家伙并不是一个没有梦想的人，只是现在时机不对而已，如果时间到了，他会成为一个了不起的人。

“在那个梦想达成之前你别进牢房就行了。”潘妮罗说道，“对了，米格罗大叔似乎在找你，貌似有什么事情要找你帮忙。”

“那你呢？”

“我？不用你管。”潘妮罗笑着蹦蹦跳跳地离开了，难得有时间轻松一下，她可不想亏待了自己。

梵来到了米格罗的道具店，米格罗已经在门口等着他了。原来本应该在昨天就到达的运货商到了现在还没来，而米格罗为了迎接新的执政官的到来正忙得不可开交抽不出身。米格罗的请求梵当然不会拒绝，他爽快地答应了米格罗的请求。从王都的东门来到达尔玛斯卡沙漠，这里是商队经常往来的道路，但也是魔物经常出入的地方，而梵从拉巴纳斯塔最大的酒吧砂海亭里打听到，正是因为最近魔物比较多所以运输队不敢过来。不过这对梵而言算不了什么，面对那些魔物，已经久经考验的他已经不再担心什么了。

“加尔巴纳之花？”忽然梵发现在石壁的一个阴暗处有一株鲜红的花盛开着，“居然长在这个地方，呵呵，这可是哥哥最喜欢的花啊。”

梵将那株花小心翼翼地摘下来，现在任务结束，他也正好回王城，但进王城的时候却发生了一些问题。士兵们将门守住不让人进出，但一只装饰华丽的陆行鸟却可以大摇大摆地走进王城。

“为什么鸟可以进我们就不可以！”梵不满地向守卫的士兵问道。

“去去去，你知道这只陆行鸟的血统有多高贵吗？它可是要在庆典上用的，这一只鸟可要几万块钱呢，就算你们一百个加在一起，也不值这个价。滚开，滚开！”

这句话让梵气得不行，但卫兵没有理会他，反而是粗暴地将他推倒在地，那株加尔巴纳之花也落在一旁，一辆鸟车也从它上面轧了过去……这时潘妮罗和米格罗来到了东门口接货，他们远远就看到梵一脸怒气的样子。就在梵正要发作之时，潘妮罗及时上来拉住了他。米格罗向他使了个眼色，满脸堆笑着向那个守卫赔不是，并拿出了几瓶达尔玛斯卡的巴洛斯酒。米格罗的出现让货车顺利地进入了王城，当他们进入城里之后，隆重的欢迎仪式已经开始了。梵随着人群奔跑着，潘妮罗跟在他的后面。开在最前面的那辆车子应该就是执政官的专用车了，一个身材修长表情冷峻的长发青年高傲地站在车里。他向人们挥手致意，显然，这个人应该就是新到拉巴纳斯塔来的执政官、阿尔克迪亚帝国的第三皇子维因。车驶到王宫前停了下来，维因款款走下了车，裁判用木槌敲击着响板让人们肃静下来。

“现在由阿尔克迪亚帝国西方总司令，我们的新执政官，维因·索利德阁下向大家致辞……殿下！”还没等那个裁判说完开场白，维因已经走到了奖台面前。他看了一眼站在台下的拉巴纳斯塔人，朗声说道：

“诸位拉巴纳斯塔的市民，你们恨帝国吗？你们恨我吗？”维因的开场让所有人都吃了一惊，一些激动的市民甚至向台上扔去了鸡蛋番茄，但维因毫不为动。

“看来不用问了。”维因笑了一下，继续说道，“我从未想过逃避大家的憎恨，我也没想过要让你们效忠于我，你们应该忠诚于你们死去的拉米纳斯陛下。陛下是如此爱戴他的子民，他是为了实现和平而尽心尽力的真正明君，陛下的心直到现在都还在守护着你们，他一直都在维护尔玛斯卡的和平与繁荣。诸位，我只有一个请求，我希望大家继承陛下的遗志，祈祷和平的到来。自从那长沉痛的战乱结束，已经过去了两年，我希望在大家的祈祷下，才萌芽的和平幼苗能长成一棵参天大树。如果你们记住这个，我再怎么被憎恨也没关系，我不会逃避，我会接受你们的憎恨，但我会继续保护达尔玛斯卡，这是我的赎罪。死去的拉米纳斯陛下与艾雪殿下保佑你们，爱国的人们啊！”

维因将右手放在胸前向台下的所有人深深地鞠了一躬，他的这番演讲镇住了在场的所有人，人民惊讶地看着这个敌国的皇子。忽然，人群中发出响亮的掌声，这片掌声越来越大，最后所有的人都为维因鼓起掌来。

人类真是一个奇怪的种族，明明台上的那个人是曾经灭亡自己国家的元凶，但现在却为他鼓掌。习惯也是个可怕的东西，当人们习惯现在的生活，习惯被统治时也就麻木了。

“这位是负责今晚宴会的米格罗先生。”一名副官将米格罗带到维因面前。

“草民米格罗，能够得到下任皇帝维因殿下的召见深感荣幸。”米格罗拘束地向维因行了个礼，说话也有些结巴。

“不必多礼，请不要叫我殿下，我不过是陛下的儿子，并不是皇帝。我们阿尔克迪亚帝国的皇帝是由人民选出来的，我不过是个候补罢了。”

“非常抱歉。”米格罗再次向维因行了个礼。

“请你也别叫我执政官阁下，从今天开始我只是拉巴纳斯塔的市民，你叫我维因就好了。”

“这怎么好呢……”米格罗的脸上露出了难色。

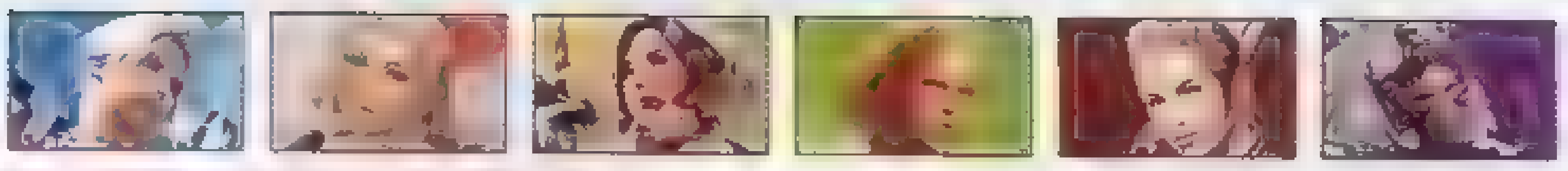
“呵呵，不习惯吗？那么至少今晚为止叫我维因吧，我们要不醉不归。”

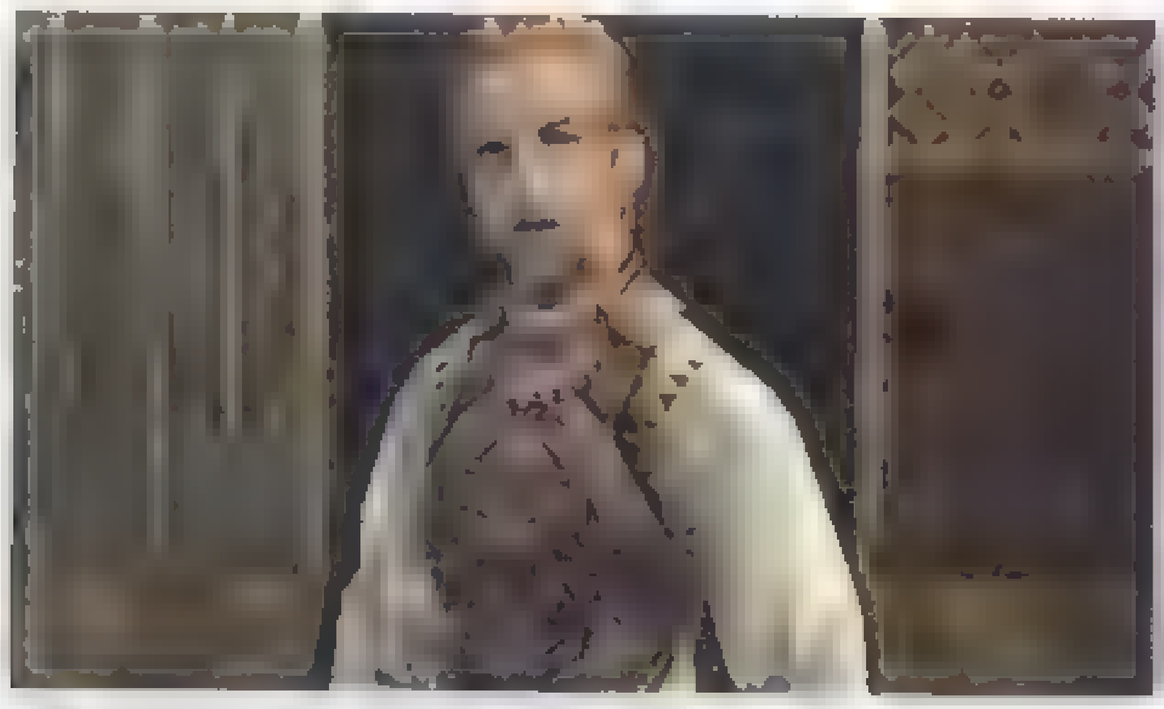
看着米格罗那卑躬屈膝的样子，梵觉得很不是滋味，忽然一个念头在他的头脑中浮现了出来，他嘿嘿笑了一下，决定今晚就实行这个想法。

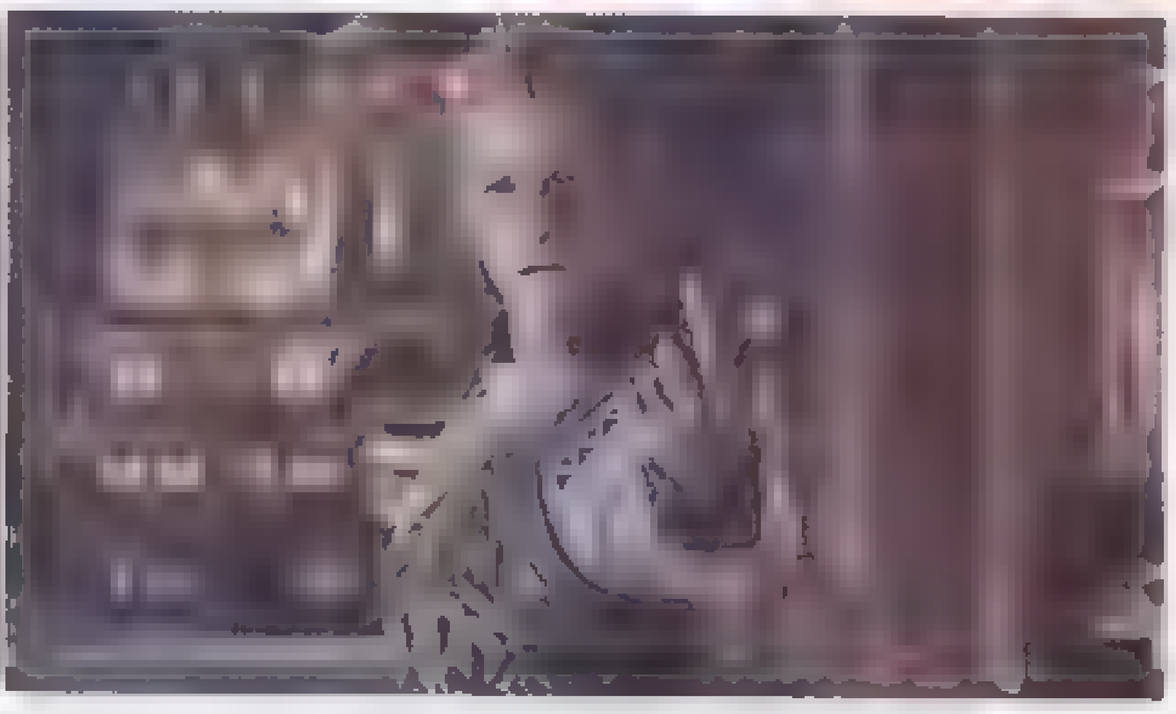
“去找达兰老爷子。”梵想到。那个老头是城里有名的万事通，没有他不知道的事情，他对拉巴纳斯塔无所不知，甚至连哪家的猫喜欢吃什么都很清楚，找他一定没错。梵兴奋地跑到平民区找到了达兰，达兰老爷子不愧是个消息灵通的人，他告诉了梵进王宫的方法。一切准备就绪之后，梵就可以等待夜晚的降临，到那个时候王宫将会举办庆祝维因上任的宴会，而此时正是他潜入的好时机。

经过了几个小时的煎熬等待，终于天暗了下来，梵找到凯兹打开了通往王宫的下水道的通道，他努力抑制住紧张和欣喜的心情悄悄潜入了拉巴纳斯塔王宫内部。

“嘿嘿，搞定。”梵打开了机关进入到达兰老爷子提到的密室，当他一进密室就被眼前成山的珠宝黄金惊呆了，不过按他的经验应该还不止这些。终于，梵在一个不显眼的地方发现了一个奇怪的小突起，他按了一下，位于密室中央的女神像忽然发出了声响，神像的头渐渐打开，里面露出一颗发着橘







红色光芒的石头。梵小心翼翼地取下那颗石头，虽然不知道这块石头有什么用，但既然藏得如此隐蔽那么一定很有价值。

“呵，没想到被人捷足先登了。”一个青年男子的声音在梵背后响起，吓得他差点把那颗石头扔掉。梵努力冷静下来，见来的那个男人并没有穿帝国士兵的衣服，而是一件紧身的皮装，头发梳得非常顺滑，手指上还戴了很多戒指，显得非常华奢。

“你是谁？”梵把那颗石头紧紧握住问道。

“我？我是这个故事的主人公。”那个男子说道，语气很是玩世不恭。

“芙兰，是魔石。”

当梵注意到时一个高挑的褐色维埃拉族的女性已经站在了他的身边，他完全没有发现她是如何接近自己的。

“小哥，把那东西给我。”维埃拉族女性的声音很低沉，但却极有魅力。

“为什么，这是我的！”梵有些生气。

“我的，只是被你抢去了。”男子说道。

“哼。”梵瞪了男子一眼看准时机冲出了门，男子看了看同伴，无奈地耸了耸肩。

梵冲出密室后在王宫中乱窜，但奇怪的是王宫中似乎也发生了骚动。

“难道被发现了？”梵想到，但他很快发现情况并不是那样，那些士兵非常紧张，好像面临大敌一般。忽然一阵轰鸣从梵头上划过，一艘飞空艇出现在他的面前。

“小鬼，老老实实把那东西交给我。”不知什么时候男子已经追了上来。

“这里！”士兵的叫喊声从四周传了过来。

“切。”男子皱了一下眉头高声叫道，“芙兰！”

还没等梵反应过来，那个男子冲到他面前就把他抗了起来，那个叫芙兰的维埃拉女性正驾驶着空中摩托与他们并肩行驶。只见那男子轻盈地跳到摩托上，但由于惯性，梵飞了出去。

“小心！”男子一把抓住了梵的手臂，但梵还是死死抓住那颗石头不放。但就在这时，摩托似乎发生了一些问题变得摇晃起来，芙兰也不知道是什么原因，只是动力越来越低，最后摩托不得不迫降。幸好芙兰的驾驶技术高超，三人落在了地道里，不过摩托已完全没有了动力。

清醒了一下头脑，梵站了起来，他仔细打量着芙兰，毕竟他经常看到的只有白色皮肤的维纳维埃拉族的人，像芙兰这样的有着褐色皮肤的拉瓦维埃拉族人却很少见。

“喂，小贼，没见过维埃拉族么？”男子打趣地说道。

“我叫梵，不叫小贼。”梵反驳道。

“哦，小贼梵。”

“你……”那个男子的挖苦让梵气得说不出话来。

“和人类搭档的维埃拉是很少见的。”那个男子说道。

“是啊，不过不飞在空中反而逃到地下的空贼也是很少见的。”芙兰慢慢地说道，她的声音不大，甚至有些沙哑，但却有着成熟女性独特的魅力。

“空贼！你们是空贼？”一听到空贼二字梵一下来了精神，那可是他梦寐以求的职业啊。

“对了，你叫什么？”梵问道。

“巴尔福雷。”那个男子回答道，“听着，你要想回去就要听我的话，我、芙兰、你，三个人要一起行动。明白了吗？”

“不过这东西还是不会给你。”梵将那颗魔石藏到了身后，一幅害怕别人偷走自己宝贝的样子。

“真是个顽固的家伙。”巴尔福雷无可奈何地笑了一下，不再说什么。

三人在地下道中缓慢推进，时不时停下来听听是否有人跟上来。在走了一段时间后，一阵急促的脚步声让他们听了下来。他们听到了兵刃碰击的响声，还有一阵喘息声，听那声音应该是个女性发出的。巴尔福雷示意所有人靠到墙上，他们慢慢来到一个高台前，而一名持剑的女性则站在上面。

“下一个是谁！”那名女子砍翻了一个帝国士兵高声叫道，虽然她毫无畏惧，但眼下看来是被逼到了绝境。

“跳下来！”梵忽然跑到高台下方对那名女子喊到，女子犹豫了一下还是跳了下去，梵稳稳地接住了她。

“今天真是同伴多多的日子，小心点！”巴尔福雷叹了口气，拿出了爱枪瞄准了后面跟上来的帝国士兵。在四人的合力下，那些帝国兵很快就倒下了，末了那名女子还给每个人的尸体刺了一剑以解心头之恨。

“谢谢你们。”解完恨后，女子收起来剑，想三人道谢。

“我叫梵，这是巴尔福雷和芙兰。”梵倒是很爽快向那名女子介绍自己的同伴，但巴尔福雷却不这么认为，因为他的名字让人知道得越少越好。

“我叫阿玛丽亚。”女子自我介绍道。

这时梵手中的魔石发出了异样的光彩，阿玛丽亚见到那颗魔石有些吃惊，她脱口而出：

“这是你偷的？”

梵正要解释但巴尔福雷的催促打断他的话，最后他只得邀请阿玛丽亚跟自己一起来，毕竟一个单身女子在这漆黑的地下道里走并不安全，即使这个女子是个身手不错的人。

走到一块空旷的地方时巴尔福雷突然有种不自然的感觉。

“太安静了。”巴尔福雷自言自语的说道，但就在他说完时一群帝国士兵从周围包围了上来，手中的枪械齐刷刷地瞄准了中央的所有人。一个人慢慢从士兵中间缓步走了出来，他背着双手，用冷峻的目光审视着在场所有的人，那个人俨然是拉巴纳斯塔的新执政官、阿尔克迪亚帝国第三皇子维因。

潜入王宫偷盗财宝的盗贼被抓住了——这个消息很快就在拉巴纳斯塔城里传开了，人们纷纷走出家门来看到底是何方神圣居然在执政官上任当天闹事。

“居然说我是盗贼！”对于这个新的称呼阿玛丽亚似乎并不喜欢。

“但总比暗杀犯来得好。”巴尔福雷走近阿玛丽亚小声说道。

“这件事与这些人无关，请放了他们。”阿玛丽亚对巴尔福雷哼了一声，然后大声说道。

“你……”对于阿玛丽亚忽然这样做梵有些吃惊。

“不准那么叫我！”阿玛丽亚对梵那么称呼自己很不高兴，而梵也觉得很奇怪，自己又没做错什么，为什么阿玛丽亚会那么凶。

“梵！”潘妮罗呼喊着从人群中冲了出来，但无奈被帝国士兵挡在了一旁。

“抱歉，看来只能下次请你了。”梵朝潘妮罗笑了笑，显得很轻松。

“你这个笨蛋！”潘妮罗简直要哭出来了，这时巴尔福雷走到她的面前，从胸前的口袋中掏出一张白净的手帕将它放到了潘妮罗的手上。

“小姐，这东西就先放你这儿，等我把梵带回来了你再还给我。”说完巴尔福雷转身与梵一起被士兵带走了。望着梵离去的背影，潘妮罗终于忍不住哭了出来。

“可恶的女人！”在街道的一个阴暗的角落，四个邦加族人正在秘密注视着所有人的行动，当然，他们最重要的目标是那个叫巴尔福雷的空贼。潘妮罗的出现似乎打断了他们的某项计划，他们渐渐退到了更阴暗的地方，伺机等待着下一次的进攻。

第五章 偶遇

已经没有什么东西
能再失去了
只剩下了希望

舍弃希望吧
心中的恶魔如此说道
这样你就会得到解脱

希望？
是如此渺茫
但它却让人们一步步走
下去

抓住希望吧
心中的天使如此说道
这样你还会有明天

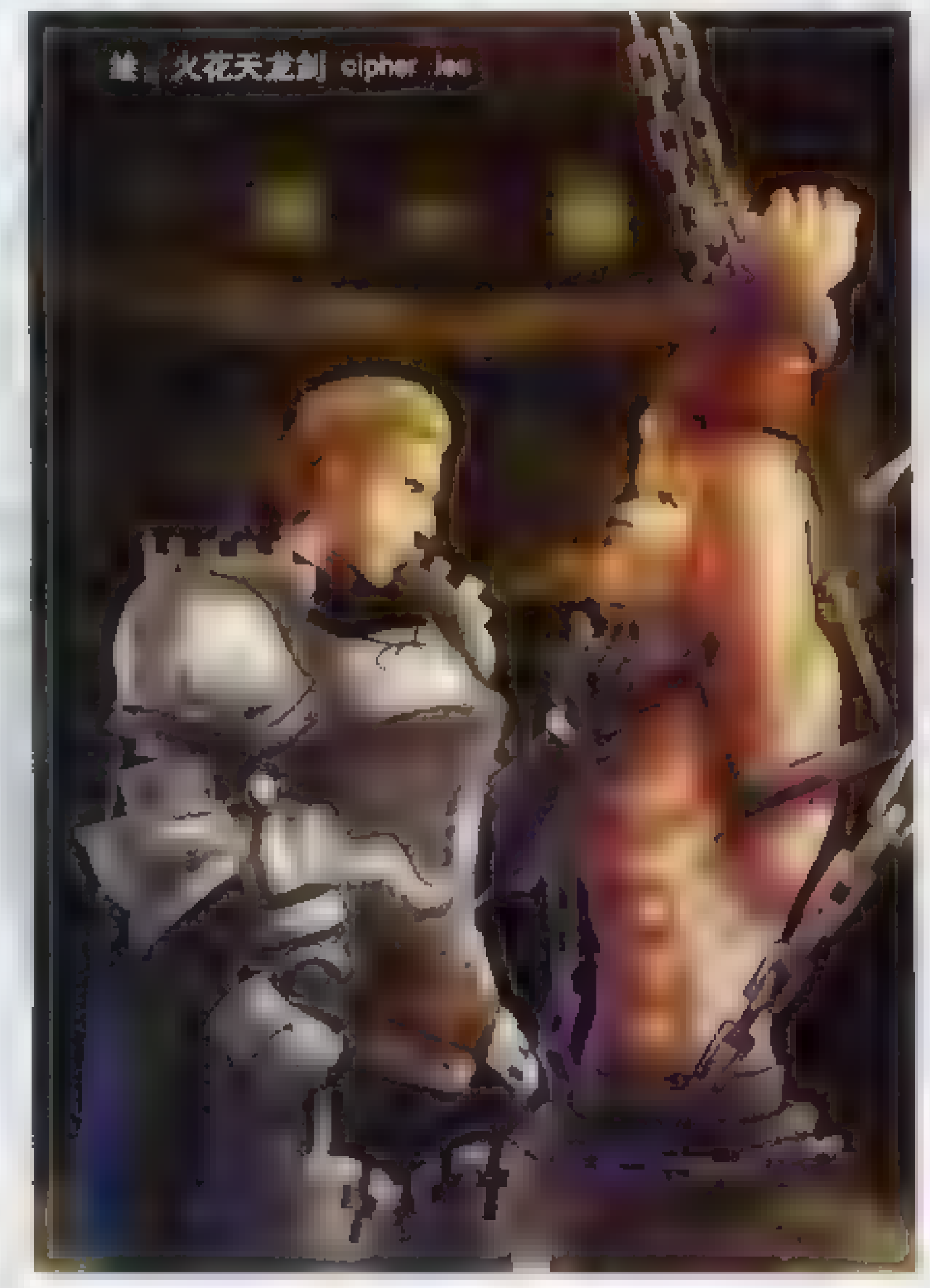
梵、巴尔福雷以及芙兰被送进了位于纳尔比娜的地下杂居室，虽然叫杂居室，其实就是一个地下的监狱。那个阿玛丽亚的女子并没有被带到这里来而是被单独带走，一进这里梵就昏昏沉沉地睡了过去。也不知道过了多久，梵醒了过来，但剧烈的头痛还是让他觉得难受。一股浓烈的尸臭窜入他的鼻子让他差点吐了出来，不远处一个已经死了有一段时间的邦加族人的尸体躺在那里。巴尔福雷早已醒了，他递给梵一袋水并叮嘱他一定要节约点，而芙兰则去找出路去了。梵决定四处走走，看看这里有什么情况。

有牢狱就有争斗，在这里私斗已经不是什么秘密，甚至还有为了私斗设立的一个专门的地点。梵一进到牢狱的中心地带就看到几个锡克族的人将一名邦加族的人乱棒打死，还没等他反应过来，后脑勺就被猛烈地敲击了一下。梵晕了过去，朦胧中他感觉到自己被拖着走了一段距离，一道强烈的光线刺入他的眼睛让他清醒了不少。当梵神志恢复之后，他发现自己正身处私斗场，那几个锡克族的人放下了栅栏，并将它团团围住。

“好臭，这里哪里是牢房，完全是猪圈？”这时巴尔福雷走了过来，他站在私斗场的看台上，故意扇了扇鼻子。

“你说谁！”那些锡克族的人破口大骂道。

“说的就是你！你们这些猪！”说着巴尔福雷也跳进了私斗场。有了巴尔福雷的帮助梵壮胆了不少，虽然两人手无寸铁，但还是很快就解决了那三头肥猪。但真正的好戏似乎才刚刚开始，牢房的被被打开，一群帝国士兵走了进来，领头的是一个穿



着与其他人不同铠甲的人，一看就知道他的身分与众不同，而那四个邦加族中的一人也跟在那些人后面。

“不好，麻烦的家伙来了。”巴尔福雷将梵拉到墙边躲了起来，那帮邦加族的人不停地张望着寻找着巴尔福雷的身影。

“嗯？”巴尔福雷感觉到有人走近，从气息上就判断出来者是芙兰。

“怎么样？”巴尔福雷问道。

“里面的单人房有近道，只是……”

“感觉到魔雾了吗？”

芙兰点了点头，将栅栏小心地拉上了少许，刚好够一个人出来。

“我们需要武器。”巴尔福雷与梵悄悄爬了出来，但现在三人手上的武器都被缴获了，必须先找回来。

“你们说什么！”那个邦加族的人忽然大声吼了起来，“我听到你说我是蠢货无能，哼，你们这些人连那空贼的脸都不认识。”

“少来，巴加莫南。如果你说的话正确的话，我们帝国军早就抓住他了，而不需要借助你们这帮肮脏的赏金猎人的手。”那个帝国人轻蔑地说道。

“啊？我没听见。”巴加莫南故作耳聋状，他指着那个人的比较吼道，“你信不信在杀死巴尔福雷前我先把你干掉！”

“住口！”忽然一个洪亮的男性声音响起，这个声音透露着一股威严而不可侵犯的气息，让人情不自禁地就安静了下来。一个身着黑色铠甲的男人走了进来，他的铠甲上的花纹更为华丽，头盔上的一对犄角呈牛角状，黑色披风上那个血红的标志也标志着这个人身分的与众不同。

“裁判？”芙兰低呼了一声，没想到他会出现在这种地方。

“裁判是什么？”梵问道。

“你连裁判是什么都不知道？”巴尔福雷算是被梵的无知打败了，“他们是阿尔克迪亚法律与秩序的守护者，但其真实身分是支配帝国的索利德家族的武装亲卫队，是帝国实质上的指挥官。真是的，说他们是裁判不如说他们是处刑人来得贴切。”

裁判的到来立刻镇住了所有人，刚才那个趾高气扬的邦加族人在这个裁判面前立刻像蔫了的柿子。

“将军在哪？”裁判向自己的手下问道。

“在里面的单人房。”

“好，带我去。”裁判不再理会那个巴加莫南，命令道。

“那个单人房设了很强的魔法，即使我也解不开。”芙兰低声说道。

“呵呵，那就让他们来给我们解。”巴尔福雷的眼睛中流露出狡猾的神情。

梵、巴尔福雷和芙兰他们找回了自己的武器，在阴暗的监狱里摸索着前进，还好这里的光线比较昏暗，让人不容易被发现。当他们来到一个大厅时，这里的守卫忽然一下子多了起来，这引起了巴尔福雷的疑心。

“呵，还真多。”巴尔福雷吹了一声口哨，这让梵吓了一跳，都什么时候了这家伙居然还这么玩世不恭，也不怕把卫兵给招来。

“真是盛大的欢迎仪式啊。”巴尔福雷赞道，“不过如果在这个地方打起来那就没完没了了，尽量避开他们。”

巴尔福雷向芙兰做了一个手势，芙兰会意地更靠近了墙壁，她那拉瓦维埃拉族褐色的皮肤以及黑色的装束此时成了最好的保护色。

“小子，你也是。”末了巴尔福雷不忘特别“关照”一下梵，看着巴尔福雷那张脸，梵真想一脚踢过去。

三人蹑手蹑脚地缓慢前进，他们灵巧地避过卫兵的视线，窜进了一条并不狭窄的通道。

“慢！”巴尔福雷压低了声音向两外两人示意躲起来，一阵沉闷的金属碰击地面的声音响起，此时几名士兵跟着刚才那个裁判长走了过来。

“怎么这家伙在这里？”巴尔福雷叨咕了一句，决定跟上去看个究竟，而且这里也只有一条路可走，说不定前面就是出口了。

那个裁判长与士兵走到道路的尽头，眼前是一扇紧闭的大门，门上还用咒文封印了一起来。一个法师打扮的士兵走到门前念起了咒语，门上那些像树枝一样纠缠在一起的封印随之褪了下去。见裁判长与士兵走进了那间屋子，巴尔福雷三人也趁机跑了进去躲在了一个拐角处。

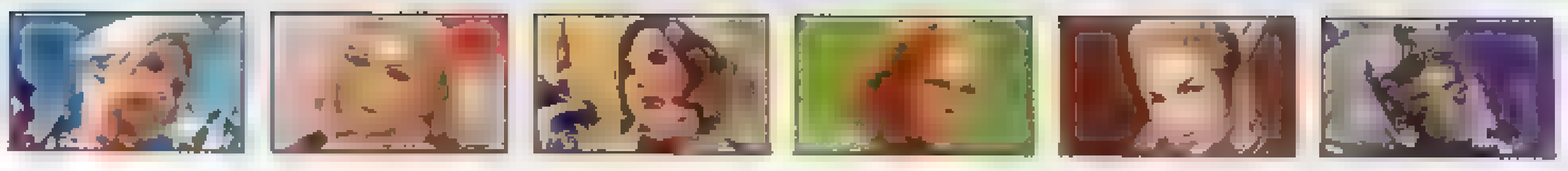
那个裁判长在士兵的陪同下来到一个地面上有一个大洞的地方，他命令士兵打开了开关，一个笼子缓缓升了上来。

“那是……”当梵看到笼子时发现里面关着一个人，似乎是怕那个人跑掉，那个人的上身赤裸，身上栓了若干根锁链。虽然那个人看上去已经有些虚弱，但他那身健硕的肌肉还是能看出这个人并不一般。

“你瘦了，巴修。”裁判长摘下了头上的头盔，露出一头剪得很短的金发，这是一个棱角分明的男人，年纪大约有三十来岁，他的目光很犀利，直勾勾地盯着那个关在牢笼中的男子，似乎要将他看穿。牢笼中那个男人似乎极为不适应那目光，低着头，没有看着裁判长。但不知为什么，即使牢笼中的那个男子脸上长满了胡须，但这两人的脸看上去却还是有那么一些相似。

“巴修！”听到这个名字梵几乎叫了出来，这个名字对他而言太熟悉了，国王暗杀、哥哥雷克斯的死、达尔玛斯卡王国的灭亡，一切的一切都和这个男人脱不了关系。不是说他已经被处死了么？为什么他会出现在这里？梵努力压抑着自己冲出去的冲动，因为激动，他的身体开始颤抖起来。

“以前那个风光的你已经看不到，现在剩下的



绘：火花天龙剑 游游

只有苟延残喘地或者，真是耻辱啊。”裁判长轻蔑地说道，他盯着牢笼中的那个人，就像是个猎人正在欣赏他的猎物一般。

“你杀死了国王理应被处死，为什么你还活着？”

“不是说了多少次，这只不过是让翁德尔侯爵不泄漏秘密。”

“就这些吗？”

“你有什么原因不能直接去问维因，跑到这里来问我？”巴修冷笑一下。

“我们抓到了反乱军的重要人物，现在正把她从拉巴纳斯塔送走。”裁判长顿了顿，继续说道，“那个女人叫阿玛丽亚。”

裁判长摆弄着手中的头盔，饶有兴趣地看着巴修，他对自己很有把握，那个叫阿玛丽亚的女人和这个前达尔玛斯卡王国一定有什么关系。

“阿玛丽亚？那是谁？”

“哼，对一个灭亡的国家还这么执著，你还真是一条忠实的狗啊。”没想到得到的回答是这样的，裁判长有些恼怒。

“总比舍弃国家要好！”巴修反唇相讥。

“你也不是舍弃了我们的祖国吗？”裁判长冷哼一声毫不示弱地回敬了一句，见留在这里也没什么意义，裁判长戴上了头盔扬长而去。

见那个裁判长和士兵走出了这间牢房直到听不见脚步声了，巴尔福雷才走了出来。他没有看那个牢笼中的人一眼，只是专心地看着眼前的装置，对他而言那个笼子中的人是死是活与他无关，他只关心自己的性命。

“谁？”笼子中那个男人似乎感觉到有人走了过来问道。

“是这里吗？”巴尔福雷毫不理会那个男人，直接问芙兰是否是从牢笼下那个巨大的空洞中感到魔雾的气息的。

“嗯。”芙兰点了点头，“这里一直不停地有魔雾出来，看来从这里应该能够出去。”

察觉到那帮人没有回应自己，巴修抬起了头，他惊讶地发现走进来的是一组奇怪的组合，一个年轻男子、一个维埃拉族的人，外加一个十几岁的少年。那个少年用警惕地目光盯着自己，但巴修现在无暇去管这些事，从这帮人的行径来看，似乎也是打算从这个地方逃出去。

“你看起来不像是帝国的人，拜托，能不能把我从这里放出去。”

“抱歉，我可不想和死人扯上任何关系，何况你还是暗杀国王的罪犯。”巴尔福雷依旧没看巴修一眼，只是在那里调查着开关希望能找到点什么。

“那不是我干的！”巴修极力反驳道，但回应的却是更加怀疑的目光。

“是吗？”巴尔福雷的眉毛扬了扬，看了一眼巴修，冷笑了一下，“算了，随便你怎么说。”

“拜托，把我放出去，这也是为了达尔玛斯卡。”巴修并不想放弃现在惟一的希望，不管眼前的这帮人到底是什么人，如果能放他出去他就有希望对自己的事进行解释。忽然，他察觉到那个少年一直盯着自己。那个少年的眼中除了不信任还有一股强烈的怒气，他的目光似乎具有杀伤力，巴修感到浑身有些不自在。

“你别开玩笑了！”梵像一只发疯的野兽跳到了铁笼上，抓住笼子使劲摇晃着，他的手指因为用力已经泛白。

“什么达尔玛斯卡！一切都是因为你！你应该知道吧！死了那么多人，一切都是因为你！我的……也是被你杀死！”梵对着巴修大声怒骂着，骂到最后声音已经有些嘶哑了。

“住手，你这样那帮家伙会回来的。”巴尔福雷提醒道，而此时芙兰也注意到在梵的摇晃下，那个挂着牢笼的锁似乎也有些松动了。

梵的这场大吵大闹还是引起了监狱中士兵的注意，听到了一些动静巴尔福雷向芙兰使了一个眼色，两人也跳到了铁笼上，锁链终于经不起四个人的重量而折断向那个深不见底的洞里掉了下去。梵只感觉到耳旁的风呼呼作响，身体在不停地下坠，他停止了叫喊，咬紧牙忍耐着。忽然一阵剧烈的抖动，似乎铁笼撞到了地面，梵被重重地被弹了出去，这一摔几乎让他晕厥。

“唔……”巴修哼了一声从地上坐了起来，刚才的震动已经把锁在他身上的锁链全部震掉了。

“这个混蛋！”梵一看到他气就不打一处来，他握紧了拳头一拳就向巴修挥去。当他正要打出这一拳时一只有力的手阻止了他，那是巴尔福雷。

“你们有什么恩怨出去再说。”巴尔福雷并不想在这些事情上多花时间。

“但是这家伙……”

“那么随便你，不过你这样就会在牢狱里待一辈子了。”巴尔福雷不再理梵，他现在将注意力放在了巴修身上，“怎么样，你还能动吗？”

巴修站了起来，他活动了一下筋骨，发现并没有什么地方受伤，点了点头。

“为什么连这家伙……”梵还想反驳，但巴尔福雷瞪了他一眼就让他乖乖闭上了嘴。

“有他在，我们就多了个挡箭牌。”巴尔福雷自有他自己的打算。

这小子根本就不知道轻重缓急，这就是我不喜欢跟小孩子打交道的原因。巴尔福雷心里骂了一句，盘算着接下来该怎么做。这个地下道看上去阴森昏暗，里面不知道有什么样的危险。巴尔福雷不禁皱起了眉头，这样的地方他是最讨厌的，阴冷、潮湿。

“烦，不知道我这身衣服还能不能洗干净。啊，好想洗个澡再喝一杯葡萄酒。”巴尔福雷咒骂了一句，不得不继续在黑暗中摸索起来。

而梵却警惕着巴修的一举一动，他一脸怒气地盯着巴修，但巴修并没有在意，脸上也毫无表情。虽然两年的牢狱生活让他的身体已经有些虚弱，但天生的傲气现在却让他显得非常精神。两人偶尔会双目对视一下，梵总是哼一声将头别到一边，而巴修也只是笑笑不说什么。

随着逐渐地深入芙兰感觉到魔雾的气息越来越重，这不禁让大家有些担心，因为随着魔雾的浓密程度会有不同的其他生物出现。梵与巴修从一起行动开始没有说过一句话，连走路梵都刻意与巴修保持一定距离，而巴修也是默默地跟在一旁。

“梵，走慢一点。”连巴尔福雷也有些看不下去了，虽然他对巴修并没有什么太多的好感，但他看到巴修强忍着身上的伤痛努力跟在后面的样子也不是很忍心。

“走这么慢干嘛？你想被那帮帝国的家伙追上吗？”梵生气地回击道，走得更快了。

“休息一下！”巴尔福雷也有些恼火了，他这辈子最讨厌别人顶撞他，何况又是这么一个小屁孩，“你要走自己先走，死了我不管，我反正要休息一下。”不顾梵那恶狠狠的目光，巴尔福雷向巴修示意暂且休息一下，巴修投以感激的目光，芙兰也从兜儿里拿出一些膏药递给了巴修。

“谢谢。”巴修对芙兰说道。

“试试吧，维埃拉族的伤药可是与普通伤药不同哦，效果很好。”巴尔福雷对巴修说道，并把水递给了他。梵哼了一声坐在了地上，他的眼睛看着通道的前方，偶尔瞟一眼巴修，盘算着出去之后该做什么。巴修将伤药擦在身上喝了几口水，一切搞定之后他看到身旁有一个人的尸体，他眉头都没有皱一下从那个尸体身上扒下了他的盔甲穿在了自己身上，然后将那个尸体旁的剑拿起来挥了几下。休息了一阵后巴修精神了许多，他从尸体的衣服上撕下一根布条将蓬乱的头发束在了一起，与他刚才虚弱的样子已经判若两人。

“魔雾这么浓，看来有什么大东西会出现了。”巴修边磨着那把剑边说道。

“呵呵，不愧是将军。”巴尔福雷看着巴修的一举一动说道。

“什么将军，就一背叛者。”梵接过话没好气地说道。

“谁知道，我看不像。”

“我哥哥看到了。”梵死死地盯着巴修，强调了哥哥两个字。果然，当梵说道“哥哥”时巴修回过头惊讶地看着他。

“你是雷克斯的弟弟？他告诉过我他有个小他两岁的弟弟。原来如此，雷克斯他之后……”

“死了。”梵冷冷地说道。

“真遗憾……”巴修叹了口气低下了头。

“还不是你干的！”对于巴修的冷淡梵非常愤怒。

“告诉你事实的真相是我的使命。”巴修顿了一下继续说道，“其实那个时候我到达会议厅时拉米纳斯陛下已经被刺杀身亡了，而杀死他的正是我的双胞胎弟弟，他穿着跟我一样的衣服，而杀你哥哥的也应该是他。”

“双胞胎弟弟？这是不是做得有些太过了？”巴尔福雷半开玩笑地说道。

“虽然这个阴谋有些拐弯抹角，但还是说得通的。”

“而且那个人又跟你那么相像。”

“你以为我会相信你那些屁话吗？”梵恨恨地说道。

“我并不指望你能相信它，是我把雷克斯牵连进去的，对不起。”巴修对梵说道，“你怎么看我我没有任何怨言，但你要相信你的哥哥，他是个了不起的年轻人，直到最后他都在全力保护着祖国……不，也许应该说是为了保护他的弟弟吧。”

“你别擅作主张随意猜测！”听了巴修这些话梵已经有些受不了了，一方面他非常讨厌巴修，另一方面巴修的话就像一把利剑刺进了他的胸膛，他不相信这个男人，但不知为什么，那个男人的话却让他自己一直坚信的东西开始有些动摇，梵开始讨厌起自己这种摇摆不定的样子来。

“那么你来下个决断啊，随便选个方式就好了。”巴尔福雷拦在了两人中间，他看着梵，眼睛里有种嘲讽的神色，“不管你闹得再厉害，一切都无法挽回了。”这句话正中梵的要害，他想反驳，但却发现无从驳起。就这样，一行人一路上没有说一句话，直到他们找到出口走出了这所阴暗的监狱。

监狱的出口离王都拉巴纳斯塔并不远，在走了近一天的路程后他们终于回到了王都。踏上那熟悉的石板地，梵那颗悬在半空的心才稍稍有些安定。但现在的问题是巴修依然是背叛者，他不可能随随便便地就这样大摇大摆走在王都的街道上，毕竟认识他的不在少数，他这么明目张胆地走在路上，反乱军很快就能找到他。

“那我们有缘再见了。”巴修看了一眼梵，终于第一次正视了他，“雷克斯的墓在哪儿？我想去拜祭一下。”

“在西边沙漠，你如果看到种有很多花的地方那就是了。”梵犹豫了一下，但最终还是将哥哥坟墓的位置告诉了巴修。巴修道了一声谢之后，转身就离开了。

“你可是囚犯，小心一点哦。”巴尔福雷提醒道。

“魔石你不要了？”见巴尔福雷连问都没问他一句就准备离开，梵反而觉得有些惊讶。

“随便你怎么处置，反正我觉得那是个带来霉运的东西，我都后悔了，就因为我想去偷它，接过反而让自己陷入了麻烦里。”巴尔福雷看了梵一眼说道，“怎么，你想给我？”

“那是我的。”

“那就别问。”巴尔福雷笑了笑和芙兰一起离开了。

“哥哥，你说我可以相信巴修么？”看着手中的那块魔石，梵喃喃地说道。但很快梵就将心思放在了魔石上面，魔石在伊瓦利斯是种珍贵的矿物，一定可以卖个好价钱，不过在这之前梵想给潘妮罗看看，不过最大的原因是他想在潘妮罗面前炫耀一下。他看了看时间，这个时候潘妮罗应该在米格罗的店里帮忙，于是他兴冲冲地跑向米格罗的道具店。

一进道具店梵就看到凯兹在店里忙活着，凯兹看到梵居然从纳尔比娜的监狱里逃了出来也非常兴奋，但从凯兹嘴里梵得到了一个并不是很好的情报——今天潘妮罗居然没到店里来，这的确是件少见的事情，潘妮罗并不是个喜欢跷班的人，她不会无缘无故不来店里帮忙。而更令人感到奇怪的是米格罗也不在店里，凯兹说他急着出去了。

“对了，达兰老爷子说有事，但我很忙，根本就抽不出身。”凯兹一脸为难地说道。

“那好，我帮你去办。”梵爽快地答应了下来，这让凯兹高兴不已。

梵来到达兰老爷子那儿，达兰老爷子对他能从纳尔比娜逃出来也感到很惊讶。

“对了，达兰老爷子，看这是什么。”梵将那颗魔石拿了出来向老爷子炫耀了一下，达兰见了连连称奇。

“原以为你是小孩，没想到你还挺有能耐的嘛。”达兰赞道。

“嘿嘿，那是当然。”

“对了梵，我有件事拜托你。原本我是拜托凯兹的，但我觉得还是你比较合适。”达兰顿了一下，忽然表情变得严肃起来，“不，必须是你去做。”

说着，达兰从身旁拿出了一把剑，那把剑有着绿色的剑鞘，剑的做工极为精细，一看就知道不是一把普通的剑，而看着剑柄上的纹章，梵立刻看出这是一把骑士剑。

“你把这把剑交给一个叫阿兹拉斯的人，他的所在地我已经在给你的地图上标出来了，记住，一定要给他本人，你说出我们的名字就可以了。”

“好。”梵接过剑爽快地答应了下来，“对了老爷子，我也有件事拜托你，你能不能帮我查一下潘妮罗在哪儿。”

“好，没问题。”

听到消息灵通的达兰老爷子答应了下来，梵放心地带着剑离开了，看着他离去的背影，达兰老爷子略有所思地说道：

“如果那把剑能够让他们想起曾经的团结那就好了……”

按照达兰在地图上的标示，梵很快就在平民区找到了那个地方。一个叫巴尔扎克的人听梵说是达兰介绍来的将梵带到了一间屋子，这里比外面热闹了许多，许多人在这里纷纷交头接耳地说着什么，但梵只听到裁判、暗杀以及兄弟什么的话。

“你的意思是说雷克斯在撒谎了？”忽然一个男人的话传到了梵的耳朵里，声音不大，但梵却听得清清楚楚。

“我哥哥不会说谎！”梵大声地叫了出来，其他的他可以忽略，但如果有人胆敢说他哥哥的坏话，那梵是绝对不会沉默的。这时众人才发现屋子里多了一个陌生的少年，他们惊讶地看着他，而且这个少年的手中还拿着一把达尔玛斯卡骑士剑。

“不错，雷克斯是被动地成为了目击者，他们故意让他看到认为是我暗杀了陛下，那是帝国的阴谋。”一个中年男子走到了梵的面前，“我们真是有缘。”那个中年男子向梵笑了笑说道。梵定睛一看才发现这个男子是巴修。此时的他已经换了身干净的衣服，蓬乱的长发也剪掉了，胡子也刮了，显得英气勃勃。

“雷克斯的弟弟？你以为我们会相信一个小孩子的话？你要知道，连你的话都没有证据来证明它的真实性。”另一个黑发的中年男人走了上来，他一把拿过了梵手上的骑士剑，看来这个人就是那个叫阿兹拉斯的人了——沃斯拉·阿兹拉斯，这个巴修曾经的挚友现在却对巴修充满了怀疑。

“我不会跟你一起行动的。”沃斯拉对巴修说道。

“阿玛丽亚现在不正需要人去救她吗？”

“部下的生命都在我手上，我必须作最坏的打算，那天夜里维因的袭击我也是见机因时制宜地离开了。而你，也许和翁德尔一样可能是帝国的走狗。”

“那么你想怎么样？把我关起来？”面对沃斯拉咄咄逼人的气势，巴修丝毫没有让步。巴修盯着沃斯拉，而沃斯拉也盯着巴修，两人就这样僵持着，暗中较着劲。僵持了一段时间，沃斯拉哼了一声，将那把达尔玛斯卡骑士剑扔给了巴修。

“你还是没变，沃斯拉。”巴修笑了一下说道。

“巴修，你别忘了，整个达尔玛斯卡都在义勇军的视线里，你和笼子中的小鸟没什么区别。”

“没关系，我已经习惯。”

巴修拍了拍梵的肩膀将他从惊讶中唤醒，并示意他离开。即使走出了门，梵也好长时间没反应过来，他万万没想到那个叫阿玛丽亚的女子也是义勇军的人，不过将整个事情串起来看，她当时被帝国士兵追杀，那么也就想得通了。

“你见过她？”巴修好奇地问道。

“嗯，在去纳尔比娜前有过一面之缘。”梵点了点头说道。

“不过话说回来，我们居然又见面了。”

“呵呵。”梵笑了一下，没说话。

“抱歉，给你添麻烦了，不过我想最后拜托你一件事情，让我去见巴尔福雷，现在我要的是速度，我需要他的飞空艇。”

梵若有所思地点了点头，没有回答他。

“纳尔比娜……如果没有你还真有点麻烦呢。”

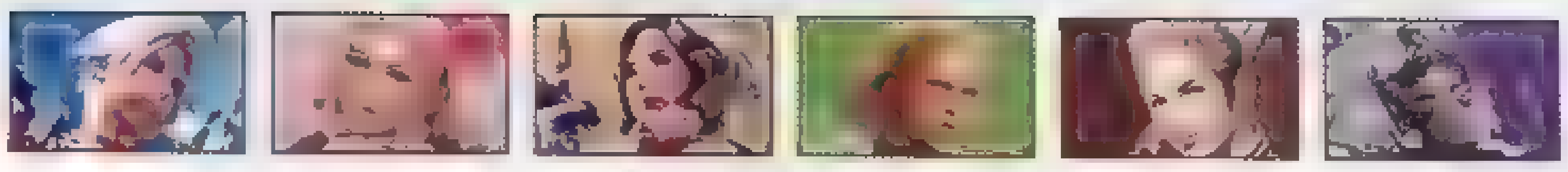
听梵这么说，巴修笑了一下，他静静地跟在梵的后面，虽然梵没有正面答应他，但巴修知道，这不过是这个少年现在还无法正视自己罢了，归根到底梵并不是个见死不救的人。

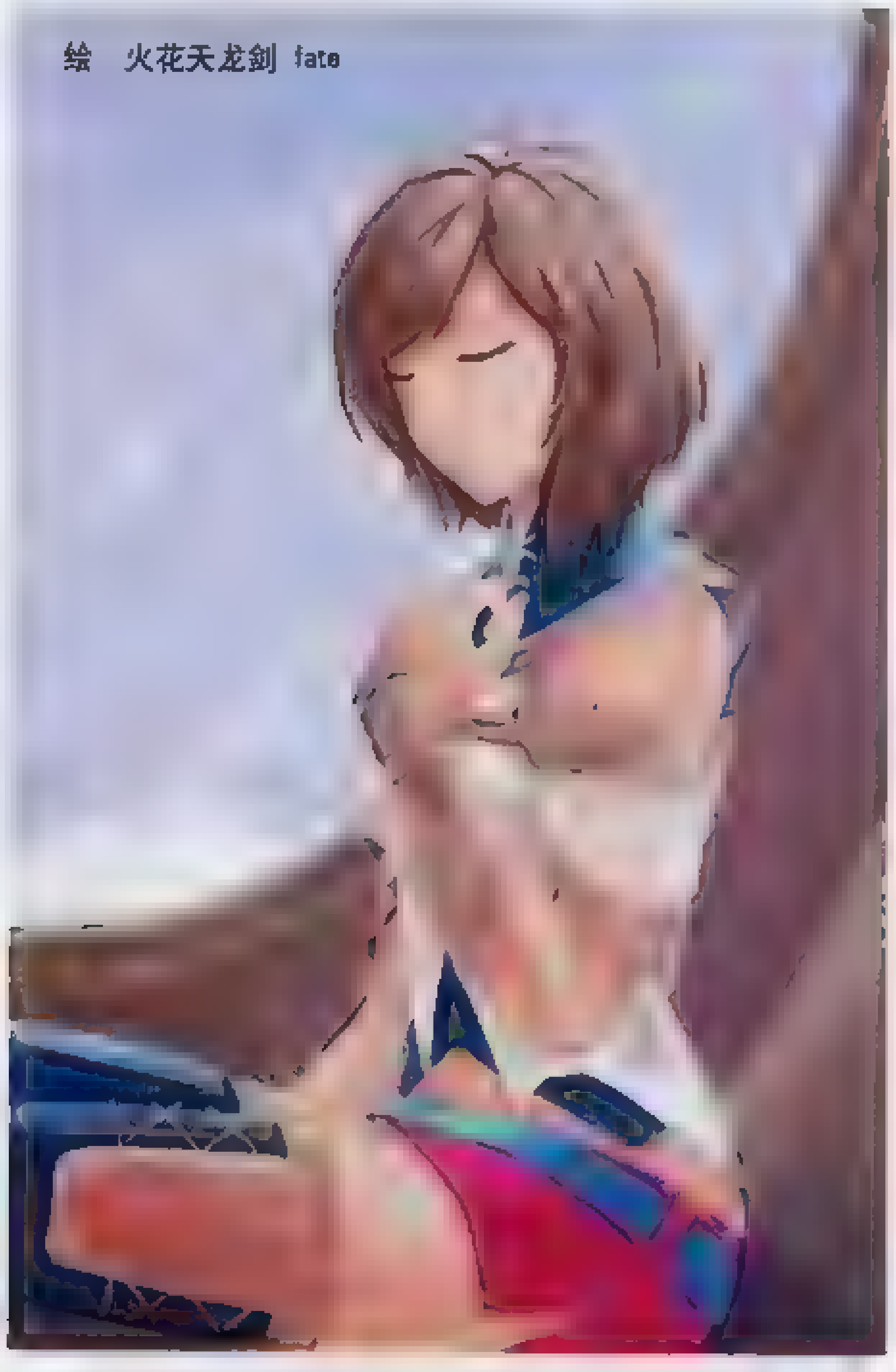
“看到了吗？”走出平民区，梵指着一群正在玩耍的孩子对巴修说道，“他们都是因为战争而失去双亲的孩子，我的父母很久以前就去世了。”

“因为什么？”巴修问道。

“疾病……”梵撒了一个谎，他不想再去想那个晚上所见到的一切。

“抱歉，让你想起那些不开心的事。”





绘 火花天龙剑 fate

"没关系，都过去这么多年了。"梵说道，"潘妮罗也是，说起来我还经常受她家关照呢，可惜……"

"对不起。"

"你怎么又说对不起啊。"巴修的道歉反而让梵觉得有些不好意思，"我已经不是小孩子了，我很明白，哥哥的事并不是你的错，错的是帝国。既然哥哥相信你，那么是不会有错的。"

梵看了一眼巴修，他觉得现在应该适当地去接触这个男人，他发现，这个男人也许并不像想像中的那样可憎。

砂海亭是拉巴纳斯塔王都有名的酒吧，这里也是消息最为灵通的地方，而作为一个空贼，总会对酒有那么一点点喜好。梵猜到巴尔福雷会在这里，于是带着巴修来到了砂海亭，不过刚一进门就听到了米格罗的声音，而且他还是第一次见到米格罗发这么大的火。

"潘妮罗被抓还不是因为你！"

"潘妮罗怎么了！"一听到潘妮罗的名字，梵立刻跑到米格罗面前焦急地问道。

"你没事太好了。"见梵完好无损地站在自己面前米格罗很是欣慰，虽然梵这小子老是给他添麻烦，但他还是很关心这个孩子的，"潘妮罗被抓走了，那帮无赖还留下了纸条，他们指明叫巴尔福雷去维埃尔巴的魔石矿！"

"是臭南那帮家伙，就是纳尔比娜那些邦加族。"芙兰说道。

"如果那个孩子有事我怎么向她的父母交待！你可是空贼啊，你应该去帮她吧。"米格罗几乎是用吼了。

"你叫我因为一帮臭男人的信就去？"巴尔福雷喝了一口红酒皱了皱眉头说道，"维埃尔巴可是集中了许多帝国舰队啊。"

"那么我去，你是空贼应该有飞空艇吧，你送我过去，我去救潘妮罗。"梵说道。

"我跟你一起，正好我也要到维埃尔巴有些事。"巴修也附和道。

"你想找翁德尔侯爵直接谈谈？"巴尔福雷一眼就看穿了巴修的目的。

"真麻烦。"巴尔福雷站起了身，"准备好了就到港口来。"

没想到巴尔福雷回答得如此爽快，梵一下子兴奋了起来。飞空艇啊，那可是他一生的梦想！他跟着巴尔福雷来到停靠飞空艇的港口，已经急不可耐地想看看巴尔福雷的飞空艇是什么样子了。

"哇！"当巴尔福雷将梵带到一艘帅气的飞空艇面前时，梵的嘴张得老大，他终于如此近地看到一艘飞空艇，而且自己马上就要坐上去了。

"哟，可以了么？"飞空艇的舱门打开，从里面走出几只莫古利族的小家伙，他们是天生的技师，飞空艇的维修与保养都是他们来完成的。

"速度如何？有没有武器？比伊夫里特还厉害吗？"梵连珠炮似的提出好多问题。

"告诉你是可以，不过我想你还希望自己亲身体验一下吧，上来。"巴尔福雷看着如此激动的梵笑着说道。梵战战兢兢地走上了飞空艇，因为兴奋，他的身体甚至开始颤抖，当他坐在飞空艇的椅子上时，他还是不敢相信自己会坐上它。

"维埃尔巴怎么样了？"巴修问道。

"现在还有一定自由，这是宣布公主自杀、你被处死，并协助帝国的翁德尔侯爵得到的回报。"

"如果我还活着的消息传开的话，他就会失去信用吧。"

"政治真是个讨厌的东西。"巴尔福雷叹道，不过他很快就将注意力转移到飞行上来，"准备好了吗，芙兰？小子，做好了，不然你会咬到你舌头的哦。"

巴尔福雷高声叫喊了一声，修特拉尔号就像一只展翅的大鸟从港口飞了出去。

"等着我，潘妮罗，我一定会救你出来的。"望着那一望无际的天空，梵不禁暗暗发誓。

第六章 少年

年轻是我们的资本
它让我们有更多的时间去学习
但是
它也让我们有更多的时间去遗忘

我不知道年轻是否很好
但我知道它至少不错
把握现在的时光

最为重要

时间
是奇妙的东西
它会让我们一步步接近
真实
但也会让你一步步偏离

年轻与时间
多么奇妙的矛盾
但它们又是如此和谐

一个略为有些暗的房间里，一个衣着华丽的中年男人正紧锁眉头思索着什么，他的头发已经有些花白，但面貌却还并不老。他盯着书案上的一封羊皮文件，他那纤细的食指敲打着嘴唇考虑着什么，看来这封羊皮文件让他有些头疼。这时门外响起了轻微的敲门声，中年男子随即召见了前来的副官。副官进来后向男子行了一个礼，那是一个有一张狮子一样的脸的种族，这在伊瓦利斯并不常见。

"大人，基斯裁判长大人已经到了。"副官走到男子前小声说了一句，中年男子沉思了一下，起身拿起了身旁的绅士杖。

"走。"他向副官下达了命令，他的声音听上去很有儒者的气质，不轻不重，不紧不慢。

来到停机坪，一艘小型飞空艇缓缓降下，从里面走出一个身着金色盔甲和红色衣服的男子，那华丽的盔甲以及背上披风的标志极为显眼，这个人显然就是那个裁判长基斯了。中年男人向基斯欠了欠身以表礼仪，基斯也向他点了点头。

"基斯阁下，请到舍下去喝杯维埃尔巴的红茶怎么样？"华服男人向基斯恭敬地问道，虽然他的用词对那个人都很尊敬，但却丝毫没有感觉到他的身分有所降低，反而增添了他优雅、气度不凡的气质。

"不用这么客套了，我们还是办正事要紧。"基斯挥了会手拒绝了中年男人的好意。

"好，那么我们就先去魔石矿吧，这样会让阁下您安心一些。这边请。"中年男人做了一个请的手势，让基斯走在了前面。在华服男子的陪同下，基斯走进了维埃尔巴有名的鲁斯魔石矿。基斯观察着周围的一切，不漏下任何东西。

"我是以防万一才到这里来的，那些纯度高的魔石请不必运入本国而是……"

"全部秘密运到维因殿下那里去是吧？"华服的中年男子微微一笑，他是何等的聪明，知道这个人到这里来是为了什么。

"不错，你果然聪明。"虽然看不到面具下的表情，但听语气就知道基斯很高兴。

"赞美的话就不必说了，但我不想牵扯到什么事情里面去。"

"那么你想得到的回报是皮鞭么？"基斯的语气忽然变得冰冷起来，还带有威胁的口味，"这种无聊的想法不仅会给贵族带来坏处，还会让维埃尔巴灭亡！您说是吧，维埃尔巴侯爵，哈尔姆·翁德尔4世阁下。"

那个华服的中年男人就是空中都市维埃尔巴的领导者翁德尔侯爵，就是他宣布了达尔玛斯卡王国的将军巴修因谋杀国王而犯下了叛逆罪而被处死，也是他宣布了达尔玛斯卡惟一的公主艾雪自杀身亡。

此时的梵一行也已经乘坐修特拉尔抵达了这座漂浮在空中的都市，但他们现在可没闲心去欣赏那四周的美景，现在他们要做的是尽快找到潘妮罗。

"鲁斯魔石矿就在前面。"巴尔福雷指着一条并不宽敞的道路向梵说道，"不过最近似乎那里的魔石出产比较少了。"

"你们要去魔石矿吗？"忽然一个略带稚嫩的声音响起，众人回过头发现一个十二三岁的少年正撑在桥上的石栏杆向魔石矿的方向张望，他的周围没有一个人，那个声音肯定就是他所发出来的。

"如果你们要去那么请带我一起去吧，我到里面有些事要办。"少年的脸上露出与他年龄并不相符的

老成，他看着巴尔福雷，希望能得到他想要的答案。

“你去哪里干什么？”巴修问道。

“那请问你们去那里又干什么？”少年反问道，这倒让所有人惊讶起来。少年的话虽然没有表露任何感情，但他这句话让所有人都发现他并不是个任性贪玩的纨绔子弟，而是一个不能小看的家伙。

“好了，跟着来就是了。”看着巴修的样子巴尔福雷赶紧出来打圆场，“不都是赶时间吗？快点吧。”

“那真是太感谢了。”见巴尔福雷答应了下来，少年终于露出了笑容。

“对了，尽量在我们的视线范围内，不要跑远了，能让我们省心就行。。”巴尔福雷提醒道。

“对了，你叫什么名字。”梵问道。

“拉……”少年犹豫了一下，说道，“拉蒙。”

梵看了那个叫拉蒙的少年一眼，刚才他吞吞吐吐的样子显然是不想让人知道自己的真实姓名，但梵也没有说什么，.也不想刨根问底。

“那矿坑里面估计有很多奇怪的东西，别担心，是吧，巴修。”梵调皮地对着巴修说道，巴尔福雷白了梵一眼，真不知道这小子是故意的还是真少根筋，巴修也只得无奈地叹了口气。

鲁斯矿洞是伊瓦利斯有名的几个魔石矿之一，这里的魔石以高纯度而著名于世，许多魔石商人都喜欢到这里来采购货物，不过正如巴尔福雷所说的那样，这里的魔石已经开始渐渐变得稀少，这似乎是与大肆采集有关，至于背后的原因，那么谁都不知道。作为世界有名的矿洞，这里还有士兵守卫，那些士兵并不是帝国士兵，而是维埃尔巴自己的士兵，他们负责矿洞的安全，而除了维埃尔巴政府特别允许的帝国军队以外，其他的帝国军是无法进去的。

跟着梵一起进入魔石矿的拉蒙显得很兴奋，他不时看看人工打造的矿壁以及观察是否有什么矿物。

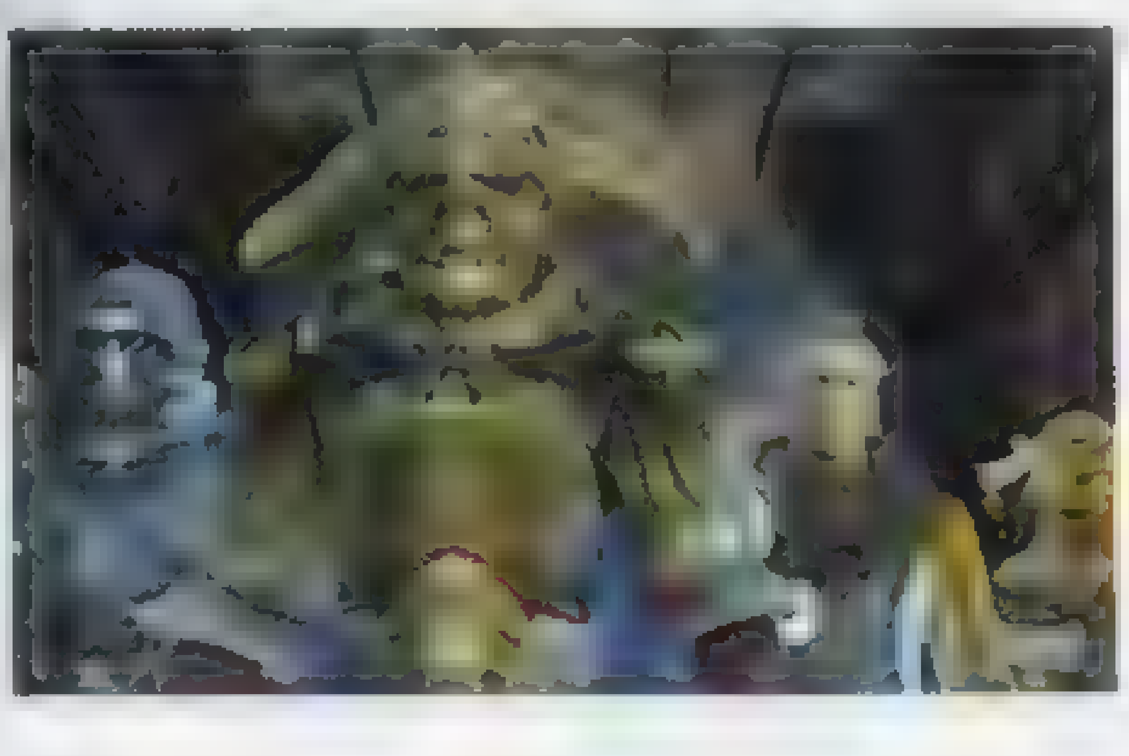
“对了，说起来这里的领主翁德尔侯爵是怎样一个人啊。”梵好奇地向巴尔福雷问道，巴尔福雷耸了耸肩摆出一幅“我不知道”的表情。

“翁德尔侯爵是达尔玛斯卡投降的时候站在中立的立场上进行战后调停工作的人，看上去像是偏向帝国一方，但有传闻说他在暗中协助反乱军。不过不管怎么说，这只是传闻。”拉蒙接过梵的话说道。

“哎呀呀，不得了，真是学习用功的小孩子。”巴尔福雷惊讶地叫了起来，但他的脸忽然一下子变得严肃起来，“那么这位小哥到底是哪儿的小孩呢？”

“对了梵，你之前说的潘妮罗是谁啊？”拉蒙并没有回答巴尔福雷的话，将话题转移了开来，而巴尔福雷也只是笑了笑。这个小孩子身上有太多未知的因素，但从他的举止谈吐以及对一些事物的了解程度来看他并不是个简单的人物。巴尔福雷不禁提高了戒心，对拉蒙一举一动的关注也多了起来。

“潘妮罗？那是我朋友，听说她被抓到这里来



了我们才来的。”梵说道。

“哦。”拉蒙略有所思地点了点头没再说什么。

接着他们开始继续矿坑的探险，鲁斯矿坑的结构很规整，准确地说是维埃尔巴的矿坑挖掘技术一流。对于每一处所含矿石都进行了精心计算，该在哪里挖，该在那里建造支撑的木桩都非常考究。矿洞的最里面是一个巨大的空洞，这里平坦而宽广，矿石含量也比其他地区来得高些。地面上闪烁着点点荧光，就像是有萤火虫在飞舞一般。

“太好了，我想看的就是这个！”看到这一情景拉蒙兴奋地叫了起来，他就像一个找到了心爱玩具的小孩一样。他蹲下身子，抚摸着地面，那是一种之地特殊的石头，可以清楚地看到一些晶莹透明的结晶嵌在里面。拉蒙从怀里拿出了一颗闪着淡蓝色光芒的石头，只有鸡蛋那样大小，他将那块石头与地面上的石头进行了一番对比，然后满意地点了点头。

“这是什么？”梵看着拉蒙手中的那块石头问道。

“破魔石，虽然这是人造的。”

“破魔石？”梵更不明白了。

“它与普通的魔石不同，是吸收魔力的石头。现在人工制造的计划正在进行，而这不过是试验品，是德拉库洛亚研究所的产物。”拉蒙站起身走到石壁边上，兴奋地抚摸着墙壁上的那些石头，自言自语地说道，“果然，果然原料是这里的魔石。”

“看来是如你所愿了。”巴尔福雷悠悠地说道，现在他已经非常确认这个少年的身分决不是普通人，因为他提到了那个研究所，这个世界上知道那个地方的人并不多，既然知道那绝非常人。

“啊，谢谢你们啊，待会我会报答你们的。”拉蒙还沉浸在发现魔石带来的喜悦中，没有注意到巴尔福雷已经走到了自己身后。

“你最好现在就给，我可没空陪你到你的国家去。”察觉到巴尔福雷的语气有些异样，拉蒙转过身来。

“破魔石这种子虚乌有的传说你是从谁那儿听说的？为什么你有德拉库洛亚的试作品？你和那个秘密机关到底有什么接触？还有，你到底是谁？”一连串的问题从巴尔福雷的嘴里蹦了出来，一点也不像平时那个吊儿郎当的空贼。拉蒙也毫不示弱地看着巴尔福雷，脸上没有一丝惊慌和害怕的神色，似乎对于这样的情形早有所知，两人就这样僵持着，谁也不想退后一步。

“巴尔福雷。”见巴尔福雷如此咄咄逼人梵也有些看不下去了，毕竟对方只是个孩子，没有必要这样。但巴尔福雷似乎已经下定了决心，誓必要挖掘出这个小孩的秘密。

“嗯？”嗅觉敏锐的芙兰忽然问道一股刺鼻的味道，那是她和巴尔福雷最不想见到的家伙。

“哟，等你好久啦，巴尔福雷。你居然从纳尔比娜逃掉了，真让我们好找啊。”四个邦加族的人出现在众人面前，他们的手中都拿着武器，那丑恶的嘴脸以及令人作恶的体臭一看就知道是那帮赏金猎人。

“哼。”巴尔福雷厌恶地皱了一下眉头。

“不管是刚才那个裁判还是这个小孩，反正都是赚钱，不如让我们一口吞了吧。”

“哟，你居然还会动脑子了呢，恭喜恭喜。”巴尔福雷的那张毒口从来都不饶人，“你们还是会吃腐烂的肉吧？”

“巴尔福雷！”对于巴尔福雷的讥讽邦加莫南众气得七窍生烟，“你那一半赏金就由这个小子来填补吧！”

“果然……”巴尔福雷心中想道，能动用这帮家伙来找的一定不是什么普通人物，那个少年的身分果然非同一般。

“你们这帮混蛋，潘妮罗在哪儿！”梵愤怒地问道。

“啊？诱饵我们可不要，中途我们把她放了，估计哭着跳掉了吧。”

梵正要发作，拉蒙这时忽然将手中的人造破魔石扔了出去打在莫南的脸上，莫南吃痛捂住了脸，芙兰趁机纵身一跳从他身上踩了过去，拉蒙灵巧地跑了上来拣起破魔石就往矿洞外冲。

“跟上。”巴尔福雷使了个眼色，所有人立刻撤退，离开的时候，巴尔福雷还“不小心”地从莫南的身上踩了过去。

“抱歉啦。”巴尔福雷吹了声口哨，这只会让那帮蠢货更加愤怒。

“给我追！”莫南气得肺都要炸了，他暗暗发誓，抓住巴尔福雷哪怕是酬金减半，都要把他碎尸万段。

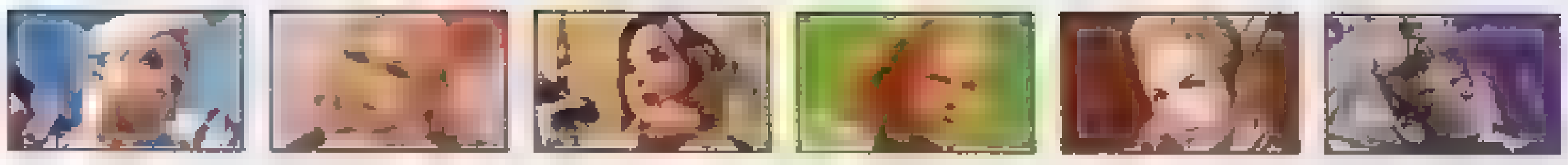
梵一行人灵巧地在矿洞众穿梭着，他们利用矿洞里复杂的地形以及众多的十字路口与那帮可怜的家伙周旋着，当他们跑到矿洞口时发现早已没了那帮家伙的踪影。

“拉萨大人！”

拉蒙一个人跑在最前面，他也是第一个走出洞口的人，梵正要去叫他却被巴尔福雷拉到了一旁。一个身着金色盔甲的男子与一个穿着华丽长袍的中年男人正站在洞口前的平地上，似乎是在等着谁。显然，那个穿着金色铠甲的男人就是阿尔克迪亚帝国裁判长之一基斯，而那个身着华丽长袍的中年男人则是空中都市维埃尔巴的领导者翁德尔侯爵。

“拉萨大人。”基斯似乎有些不高兴，“你又不带侍者就出来了。”

“拉萨大人？”听到基斯如此称呼拉蒙，梵吃了一惊，当他看到基斯身旁的潘妮罗时他更是差点叫



了出来。

“这个女孩子是一个人出来，我想她那帮同伙估计还在。”基斯向拉蒙说道，不，现在我们应该称他为拉萨才对。

“我被抓·…”

“退下！”潘妮罗想说明什么，但却被基斯喝了下去，他的气势让潘妮罗吓了一跳，只好乖乖地退到了一旁。

“行了。”拉萨制止了基斯，挡在了潘妮罗面前，“如果一个人出来有什么怀疑的话那么我也一样。”

“哈尔姆卿，你屋子里加一个客人不介意吧。”拉萨向翁德尔侯爵礼貌地问道。

“当然不介意。”面对拉萨，翁德尔侯爵温柔地说道，他知道这个少年与其他人不一样，是一个值得自己去交往的人。

“基斯裁判，我会听从你的忠告，现在我就跟你走。”拉萨的对基斯说道，他看了一眼身旁的潘妮罗微笑了一下，“初次见面潘妮罗小姐，请多关照。”

“啊。”没想到拉萨会主动向自己打招呼，潘妮罗一时间不知道该如何是好。

“不必那么拘束，潘妮罗小姐，请跟我来。”说着拉萨牵着潘妮罗的手前往翁德尔侯爵的公馆。

拉萨的这一系列的举动让梵吃惊不小，更让人惊讶的是他居然带走了潘妮罗。

“拉蒙到底在想什么！”梵百思不得其解。

“拉蒙？你还叫他拉蒙？”巴尔福雷笑了笑说道，“他真正的名字应该叫拉萨·法尔纳斯·索利德，帝国皇帝的四子，也就是维因的弟弟。”

“那家伙是皇子！”梵一听非同小可，这不禁让他更担心起潘妮罗的安危来。那个少年看上去一脸的无害，但万万没想到他居然是帝国皇帝的儿子。

“放心，他会照顾那个女孩子的。”仿佛是看穿了梵的心事，芙兰安慰道。

“呵呵，放心，芙兰看男人是很有眼光的哦。”巴尔福雷附和道，但显然他的重点并不在芙兰说的话上面。

“现在的问题是我们怎么接近他们，他们可是在翁德尔侯爵的住宅里啊。”巴修担忧地说道。

“既然说侯爵在暗中给反帝国组织金钱上的援助，那么就一定有线索。”巴尔福雷倒是并不担心，忽然他将目光落在了巴修身上。

“你干嘛？”被一个男人如此凝视，巴修很不自在，凭他的经验这个男人一定又有什么主意了。

“将军，翁德尔侯爵是两年前宣布你被处死的人吧？”

“是啊，你这不是明知故问吗？”巴修不知道巴尔福雷葫芦里卖的是什么药。

“那好，如果大家知道你没死，那么侯爵的地位岂不是很危险？而且这对那些反帝国组织也很不利。”巴尔福雷狡猾地笑了一下，而巴修似乎也已经猜到他想干什么了，“如果我们把‘巴修还活着’这个流言传出去，那帮家伙估计会找上门的，那我们就有希望到侯爵府去了。”

“好主意！”梵大声叫好，还自告奋勇地说要担当那个传播谣传的人。于是梵就在空中都市的街道上大叫我是巴修·冯·罗森博格，街上的人不是以奇怪的眼光看着他，就是叫他赶快离开，只有那些维埃尔巴的导游们在听到梵的叫声后神秘地离开了。

“我们装作不认识这家伙。”巴尔福雷对其他人说道，走到墙边靠了上去，擦拭起自己的爱枪来。梵还继续在那里卖命地叫着，只是偶尔有士兵经过的时候才闭上嘴巴。

“那边的小鬼，能不能跟我们走一趟？”就在梵正要再次叫嚷的时候一个低沉的声音从他背后传了过来，他转过身，发现是一个邦加族的人，他的身边还有几个神色诡异的男子。

嘿嘿，找到了，梵的心中不禁一阵窃喜。

“好啊，没问题。”梵非常配合地被那帮人带走，他从兜里摸出一只炭笔，在走过的路旁的墙壁上悄悄作下了记号。

不知道走了多久，梵被带到一间宽敞的屋子，从屋子里飘出一阵酒香的情况来看，这里应该是酒吧的一间密室。屋子里站了许多人，那些人都以警惕的目光盯着自己。屋子的正中有一张长木桌，在木桌的一旁坐着一个看起来气度非凡的男人，他的身上靠着一个妖艳的女子，看来应该是他的相好。

“哈巴罗，我把这个自称是将军的人带来了。”那个邦加族的人对坐着的那个人说道。

“切，怎么可能是。”那个叫哈巴罗的男子打量了一下梵从鼻子里哼里一声。

“果然。”那个邦加族的人啐了一口，恶狠狠地对梵说道，“你小子居然敢耍我！”

梵并没有把他看在眼里，他只是注视着坐着的那个人的一举一动。

“慢着，如果是恶作剧那就算了，但那小子居然知道罗森博格这个姓。小子，说，你背后是谁在指使你。”

“没想到你们居然伪装成街道的导游暗中活动，还有这间酒吧的密室，还很有古典风味呢。”不知什么时候，巴尔福雷、巴修和芙兰已经走了进来，这让那些人大吃一惊，他们完全没有注意到屋子里什么时候多了三个大活人。

“你……真的还活着！”当哈巴罗看到巴修时失声叫了出来，他万万没想到那个传说中已经被处死的人真的活生生地站到了自己面前。事情变得越来越微妙起来。

第七章 重逢

阳光再次照耀这片大地
那是光之神的眷顾
他守护着所有人

黑夜再次笼罩大地
那是夜之神的祝福
他安抚着所有人

晴满正弥漫着大地

那是什么？
那是人们心中的
脉动

女神啊
请指引我吧
我愿追随您
直到永远

翁德尔侯爵府，贵宾室。

潘妮罗静静地坐在沙发上，由于紧张她不停地摆弄着裤子上的皮扣，拉萨就在她不远的地方坐在办公桌前阅读着送上来的文件。这个贵宾室属于开放式的设计，它的一旁并没有设置玻璃之类的装饰，就这样敞开，说是一个巨大的阳台也毫不为过。空中都市的美景可以从这里一览无遗。时有微风吹过，这样才不至于让潘妮罗感到窒息。她看了拉萨一眼，发现拉萨是一个俊美的少年，他有着长长的睫毛和俊俏的外貌。这个少年再过几年一定是个美男子，潘妮罗在心中赞道。但对方毕竟是帝国的王子，两人的身分以及两国的敌对关系还是让潘妮罗觉得不是很舒服。

“梵他还好吧，自从我被帝国带走以后就没见过他。”潘妮罗想打破这个沉闷的气氛，但又不知道说什么好，忽然他想到了梵，于是决定用这个话题舒缓一下心中的紧张。

“你们很块就会见面的。”拉萨并没有抬起头，还是继续签着手上的文件，“到你见到他为上，我会保护你的。”

“怎么…·”没想到拉萨会这么说，潘妮罗一时也不知道说什么才好。

“话说回来，拉巴纳斯塔的帝国军是否做的有些过分了，我会和执政官谈谈的。”拉萨停下了手中的笔站了起来，“维因·索利德是我的哥哥，执政官的工作就是保证达尔玛斯卡的安定。”

“啊？”潘妮罗没想到眼前这个少年就是那个维因的弟弟。

“哥哥是个什么都会的人，也许现在进行得有些不是太顺利，但拉巴纳斯塔的生活一定会好起来的。”拉萨走到潘妮罗身边，眺望维埃尔巴那空中的美景说道，“没关系，一切都会好起来的，哥哥可是个很厉害的人啊。”

“那个人……好可怕。”潘妮罗一想到维因的那双眼睛身体就不由自主地开始发抖，她可以很安心地面对眼前的这个少年，但她无论如何也不敢看那个维因一眼。

“抱歉，请你原谅我哥哥。”

“但是那长战争中有太多的人受到伤害了，我也是孤儿，我也害怕帝国。”

“潘妮罗小姐。”拉萨走到潘妮罗面前蹲了下来，这让潘妮罗不知道该如何是好，她没想到身为帝国的王子，拉萨会在一个平民少女面前屈尊。

“为了人们的安宁，我们必须尽全力，索利德家的男孩从小就是这么被教育的，保护你也是我的职责之一，你能相信我吗？我以我的名誉发誓。我想哥哥会理解我的。”

潘妮罗只是长大了嘴，这个时候她不知道说什么才好。相信他？但他是帝国的皇子啊。不相信他？但当看到他就不由自主地去相信他。

真是一个神奇的少年啊。潘妮罗想到。

“没想到本尊居然会驾到。”哈巴罗看着巴修说道，“不知道侯爵知道了这件事会怎么办。”

“那就让我们去见侯爵。”巴修非常直接地提出

了自己的要求。

“你说怎么办，老板？”哈巴罗向身旁那个有一张狮子脸的人问道，而这个人就是翁德尔侯爵身边的侍从。

“没办法，我会通知侯爵，你们待会去侯爵府吧。”那个侍从说完就离开了这间密室。巴修与巴尔福雷对望一眼点了点头，看来事情的进展还是很顺利的，而梵得意地看着他们，好像这件事达成的功劳都是他的一样。

在进行了一番准备后，一行人来到了侯爵府。当众人站在了翁德尔侯爵面前时，侯爵扫了一眼站在眼前的人，最后他将目光落在了巴修身上。

“巴修·冯·罗森博格将军。”侯爵的声音不大，但却自有一种威严，“我已经发表了你已被处死的宣言，你这样出现让我怎么办？”

“正因为这样我才要活下来。”

“也就是说你是我的弱点咯？”翁德尔侯爵的眉毛一扬，他很钦佩巴修敢来见自己，他想知道的是为什么这个男人会出现。

“那么你有何贵干呢？”翁德尔侯爵问道。

“率领反乱军的人落入到帝国手里了，那是一个叫阿玛丽亚的女性，我希望阁下能助我们一臂之力。”巴修一字一句地说道，他盯着侯爵，想看看他听到这个名字后会有什么反应。

“像你这样的人提出的要救出的人，那想必一定是个很重要的人物了？”

“很抱歉，我们有我们的立场，对于那个人我们不想再说什么。”巴修将手放在胸前行了一个礼。

“那让我们去见拉萨。”梵向侯爵叫道，“我的朋友跟他在一起的。”

“很抱歉，你们来晚了。”翁德尔侯爵站了起来，他依旧拿着他那根绅士拐杖，“拉萨殿下他们已经与帝国军合流了，他们准备乘今天晚上的舰船前往拉巴纳斯塔。”

“罗森博格将军。”侯爵又将目光落在了巴修身上，“听说阁下是一个经常出生入死的猛将，那么你如果深入敌阵，有可能达成你的愿望。”

翁德尔侯爵看着巴修，他知道巴修是个聪明，应该能明白自己话里的意思。

“抱歉，把你牵扯进来了。”巴修朝侯爵笑了一下，拔出了手中的剑。

“来人！有刺客！抓住他们！”翁德尔侯爵高声叫道，这时从一旁冲出来若干士兵，他们一齐将武器对准了在场的所有人。

“这、这是怎么回事？”还没等梵反应过来，他的剑就被缴了下来。

“安静，别闹。”巴尔福雷低声喝道。

“把他们交给基斯裁判。”翁德尔向手下下达了命令。

士兵们利索地将众人用锁链绑了起来，巴修并没有反抗，只是静静地跟着士兵们前往帝国的军队。第二天早上他们将被送往帝国战舰利维亚桑，与基斯一起前往拉巴纳斯塔。虽然梵被锁链绑着，

但这丝毫没有减少他观察帝国战舰的好奇心，他看到那精密的仪器以及做工精致的内部不禁发出了赞叹，对于他这个飞空艇痴而言，不管是什么样的飞空艇对他都有着致命的吸引力。众人被带到了舰桥，老远就能看到基斯背部披风上那鲜红的裁判长标志，但更显眼的则是与周围黑色金属那极不协调的一个女性的身影，俨然是阿玛丽亚。

惊讶、愤怒、厌恶，当阿玛丽亚看到巴修时她快步走了过来，给了巴修一个响亮的耳光。

“为什么你还活着，巴修！你居然还有脸出现在我的面前！”阿玛丽亚骂道，巴修没有说什么只是默默地站在原地任由她的责骂。

“你们这些人真没教养。”忽然基斯发话了，“在旧达尔玛斯卡公主艾雪·巴纳尔冈·达尔玛斯卡殿下面前居然不行礼！”

“这家伙是公主！”梵一下子叫了出来，之前是拉蒙，现在这个叫阿玛丽亚的女子身分也非同小可，他都怀疑自己是不是在做梦了。阿玛丽亚的身分让巴尔福雷也吃了一惊，他也没想到这个女子居然是公主。

“当然，并没有什么东西能证明她的身分，现在她只是反乱军的一员而已。”

“义勇军！”艾雪纠正道。

“执政官阁下为了达尔玛斯卡的安定希望得到旧王族的帮助，但是像你这种毫无证据就打着王家的旗号随意扰乱治安和民心的人，那是会被送上断头台的吧。”基斯慢慢地说道，虽然语气柔和，但威胁的味道十足。

“谁会帮助那个维因！”艾雪骂了一句。

“我这里有死去的拉米纳斯陛下交给我的东西。”这时巴修发话了，“他命令我，如果遇到什么紧急情况，就让我把它交给艾雪殿下，那就是达尔玛斯卡王室的象征——黄昏的碎片。为了保证公主的身分，只有我知道那个东西在哪。”

“住口！”艾雪朝巴修吼道，“你杀了我父亲为什么还会袒护我？难道你想让我耻辱地活下去？”

“如果那是为了王室的义务的话。”

“你们两个住口！我可不想跟你们两个一起死。”见这两人在那里叫来吼去，梵终于忍不住了，他可不想把命赔到这两个人身上。

“闭嘴！”被一个平民小子职责，身为公主的艾雪怎么也不能容忍，但很可惜，梵才不会吃她那一套。他从包里拿出了在拉巴纳斯塔王宫里偷出来的那块石头，如果他猜得没错的话，这就是那块所谓的“黄昏的碎片”了。巴尔福雷还想阻止，但已经为时已晚。

“很好，原来已经准备好了啊，那就不用废那么多周折了。”基斯幸喜地看着那可发着橘红色光彩的石头吞了一下口水。

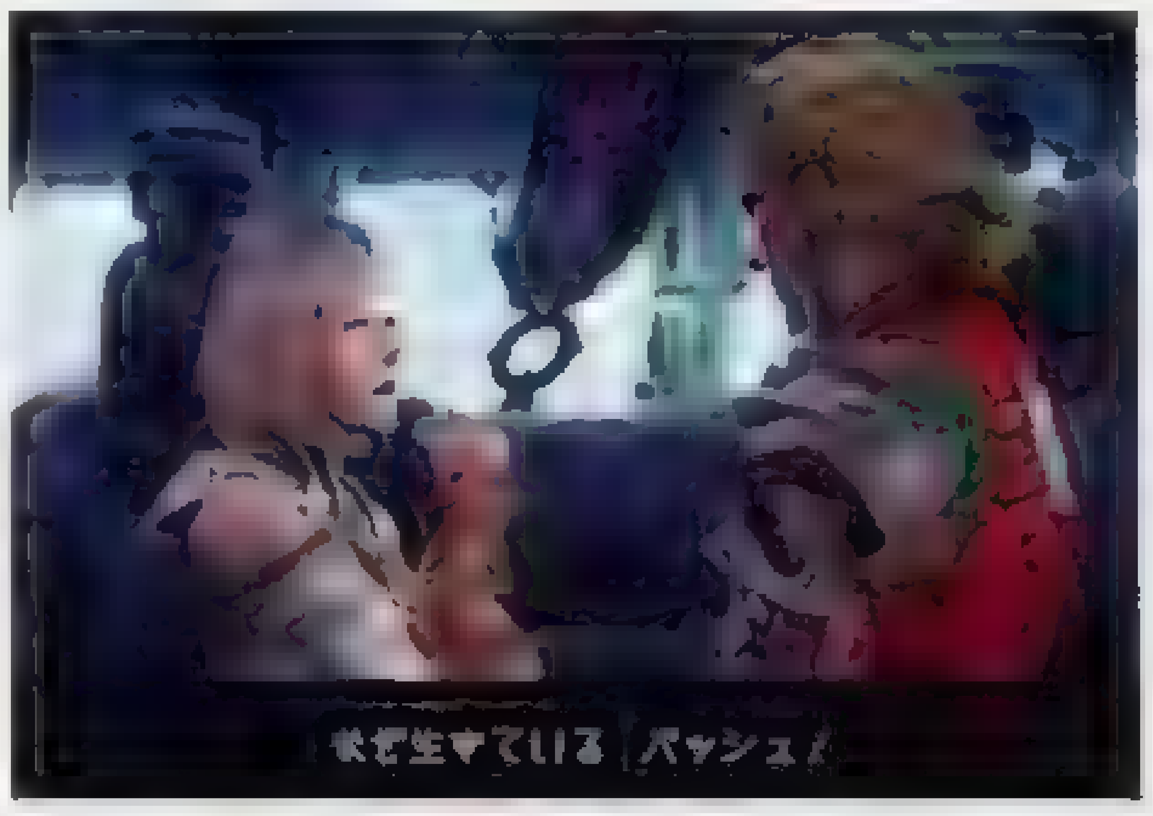
“不要给他！”艾雪拼命阻止，但无奈被几名士兵牢牢地按在了原地。

“我们说好了，你不会处死我们。”梵战战兢兢地将碎片放到基斯手上。

“裁判是法律的执行者，把他们带下去，另外，将艾雪殿下带到别的屋子。”基斯向手下说道，他们并没有明确答复梵是否会处决他们。

“为什么维因为了这个东西如此大废周折……”看着手上那颗并不起眼的石头，基斯有些疑虑，他无法想像这颗石头到底有怎样的吸引力能让维因如此着迷，但作为臣子的不应该过问太多的事情，他只要按照吩咐做自己份内的事就行了。

“没想到你居然真的持有那块碎片，这也算是



一种缘分吧。”原本巴修说那样的话只是为了拖延时间，但没想到梵真的拿着那块碎片。

“难道我被牵连进来了也是缘分？”巴尔福雷埋怨道，如此美形、帅气、强大的他居然两次被当成了阶下囚，这样的怨气他怎能受得了。

“安静！”身旁的士兵喝道。

“那种情况下只得如此，这也没办法。”巴修渐渐靠近巴尔福雷低声说道。

“一切以任务为优先，不愧是将军阁下啊。”巴尔福雷叹道，“不过那个人居然是公主啊。”巴尔福雷回味刚才艾雪的野蛮以及之前在下水道见到她时那彪悍的样子，不禁感叹自己居然有看走眼的时候。

“叫你们安静没听到吗？”士兵已经极为不耐烦了，一枪向两人劈去，巴修与巴尔福雷交换了一下眼色，两人同时闪开，用手腕上的镣铐夹住长枪。那名士兵还没反应过来就被两人打晕，而另一名要上前帮忙的还没等他叫出声芙兰就把他掀翻在地。

“这边！”这时一个裁判打扮的人从一旁跑了出来，他揭下头上的头盔，居然是沃斯拉。

“这是侯爵干的好事？”巴修向沃斯拉问道。

“听好了，达尔玛斯卡灭亡的这两年我独自一人隐藏着殿下的行踪。”沃斯拉走上前来用钥匙解开了巴修手上的镣铐，“我从不信任非友非敌的家伙。”

“那还真是辛苦你了。”巴修笑着说道。“我希望你这次能帮我，帮我把公主救出来。”

“当然。”巴修望着眼前这个曾经的挚友，他知道虽然现在沃斯拉并不完全相信他，但他坚信事情的真相总有一天会大白于天下。

“殿下！”在利维亚桑上找了一段时间后，众人终于从一个裁判身上找到关押室的钥匙，沃斯拉急不可耐地打开了门冲了进去。

“沃斯拉！”对于沃斯拉的突然出现艾雪也感到惊讶，何况他还穿着那身裁判的衣服。

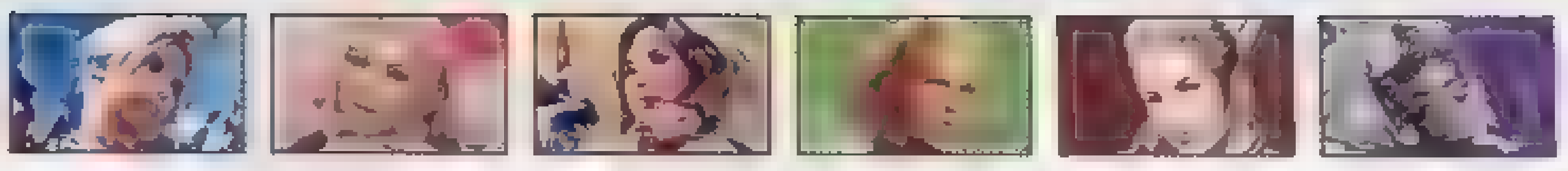
“将军，我没事。”艾雪很快就冷静了下来，忽然她注意到沃斯拉身后那个人，她的目光在那个人身上停了下来。巴修看着公主没有说一句话，眼中流露出关心的神色。艾雪一时间不知道说什么才好，这个人是她最不想见到的人，但看情形，自己应该是被这个最不想见到的人所救的，两人就这样僵持着，谁都没有勇气迈出第一步。

“你们两个磨蹭什么！没时间了，潘妮罗还等着呢！”看着两个人杵在那儿，梵极为不耐烦，现在人都还没救出来，那两个却在那里浪费时间。

“你们快点，敌人快来了。”站在门边把风的巴尔福雷也催促道。

“有什么话出去再说。”沃斯拉对艾雪说道。艾雪点了点头，虽然她很不乐意跟巴修走在一起，但只得答应了下来。

刚才的骚动显然已经惊动了飞空艇上的帝国人，此时飞空艇内警报声大响，四处都有士兵的脚步声传来。



“殿下，让我们来开路。”巴修说道。

“我可不需要背叛者来帮忙。”艾雪的语气很冲，即使在这个时候她也要保持一个公主应有的尊严，何况是在一个背叛者面前。巴修没看她一眼，但依旧做好了作战的准备。

“殿下，我们现在必须这样，我们需要这些人的帮助。”沃斯拉向艾雪劝道，艾雪虽然有些不甘心，但眼前的情况却容不得她闹情绪，只得忍了下来。她知道，虽然自己不得不承认，但巴修那丰富的战场经验是不容小视的，他很清楚在什么情况下做什么样的事情。

“殿下，我回去夺一艘飞艇。”沃斯拉说道，但艾雪并没有理会他，只是一个人默默地走开。巴修张了张嘴想说什么，但还是把话硬生生地吞了下去。

“殿下从不允许自己的无能，但现在不得不接受现实。”沃斯拉叹了口气，也很无奈。

这时一阵急促的脚步声传来，众人立刻做好了战斗的准备，看来那帮帝国人已经找到这里来了。

“呼，终于找到你们了。”拉萨调整了一下呼吸，长长地呼出了一口气。看到所有人都平安无事，他稍微安了下心。

“梵！”潘妮罗从拉萨的身后走了过来，一眼就看到了梵，欣喜地叫了出来。她一下子扑到了梵的怀里，此时她的心才能稍微得到一丝安宁。

“潘妮罗！”梵终于见到了青梅竹马的好友也非常高兴，他轻抚着潘妮罗的背安慰着她。

“对不起。”梵轻声对潘妮罗说道，“现在有我在，已经没事了。”

“基斯已经察觉到了，你们马上逃出去。”拉萨不想磨蹭时间，催促道。他很快看到了沃斯拉，向他走了过去，没有一丝紧张的神情，一脸的平静。虽然他知道自己是帝国的人，但他很清楚眼前的这些人并不是不通情理之人，而且他也有话对艾雪说。

“这位是阿兹拉斯将军吧。”拉萨朝沃斯拉点了点头以示友好，“请你跟在下一起去找飞空艇，我们必须在他们找到艾雪公主的行踪前控制一艘。”

“既然知道我们是谁你也想放我们走吗？”沃斯拉警惕地看着那个娇小的少年，但少年眼中的坚定不禁让他觉得这个人非同一般。

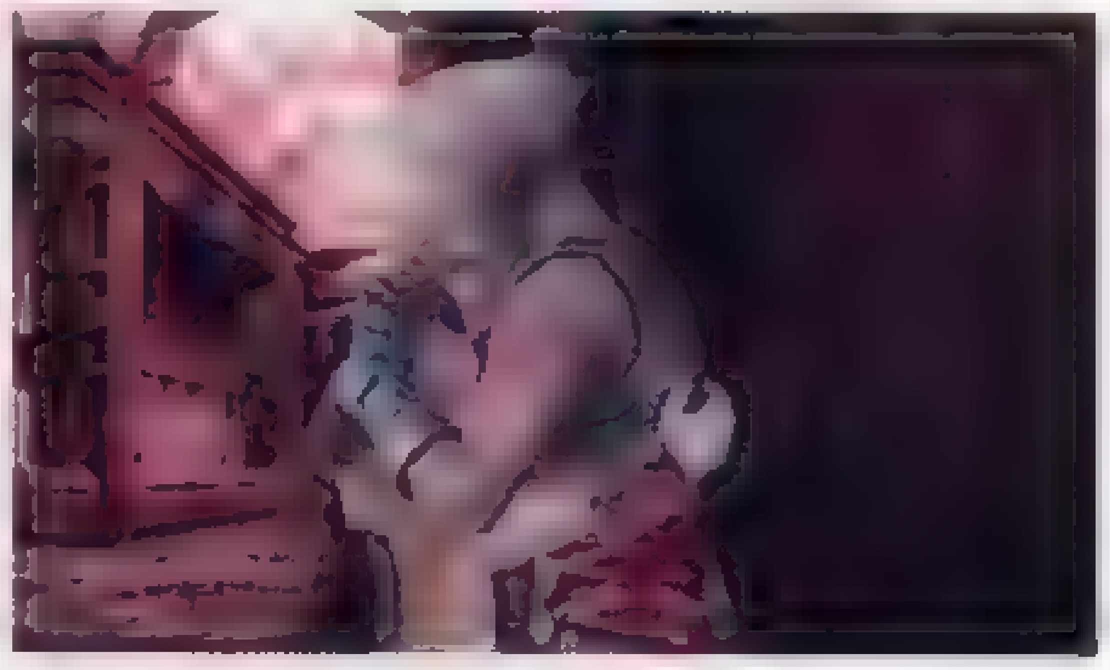
“艾雪殿下。”拉萨很有礼貌地向沃斯拉笑了一下，并没有作任何解释，回过头对艾雪说道，“您是必须存在的一个人，您和罗森博格将军被宣布死亡一定有什么阴谋。我想如果你们之后有什么行动的话，那么会有更大的阴谋出现。所以，请你们快走，请你们将那些阴谋大白于天下。我会纠察这些阴谋，保护帝国。”

“我明白了。”不知为什么，当艾雪看到拉萨时却没有那种憎恨的感情，反之还不由自主地相信他，这种毫无根据的感觉连她自己都觉得奇怪。

“谢啦，拉蒙。”梵顽皮地拍了拍拉萨的肩膀，拉蒙这个称呼倒让拉萨有些不好意思，他向梵笑了笑，并对自己当时不得不这么做道了歉。

“对了，潘妮罗小姐，请你收下这个。”拉萨从怀中摸出一颗蓝色的像水晶石一样的东西递给了潘妮罗，“就把它当成是我给你的护身符吧。”

“我们走。”拉萨向沃斯拉示意跟他一起去拿飞空艇，现在时间紧迫，再也没有时间让他们浪费下去。其他人立刻也开始了行动，他们现在要找到一个有利的位置。帝国士兵随时都可能找到他们，而且还有一个裁判长。那是所有人惟一感到有些顾虑的人，他们都知道裁判长的实力，而基斯似乎也隐瞒了自己的力量。而且那个老头看上去就知道是一



个满肚子计策难缠的家伙，说不定他现在正躲在飞空艇哪个地方等着自己呢。

“嗯？”当众人来到一个空旷的空地时，巴尔福雷立刻注意到一个身影正立在他们面前，那金色的铠甲和红色的裤子非常显眼，除了基斯还会有谁？

“真遗憾。”对于自己预测的准确，基斯很是得意，他把手放在腰上的剑上，目光已经锁住了在场所有的人，只要他们有什么行动，那么自己立刻会作出反应。

“我原以为你会为了达尔玛斯卡的安定与我们合作，现在看来貌似不行啊。”基斯不紧不慢地说道，他慢慢地在那里踱着脚步，心中有着十成的把握。他已经布下天罗地网，其他裁判与士兵已将所有人团团围住，他并不担心自己的猎物会跑掉。

“算了，反正我们这里已经有王室的证明了，如果那些冒牌货能起点作用当然不错，但是公主殿下，你已经没有王室的资格和利用价值了！”忽然基斯的语气变得狠了起来，他的手中聚集了大量的热气，一团鲜红的火球在他的手中形成。众人丝毫不敢怠慢，裁判长不愧为裁判长，只是初出手就让所有人查觉到他的非同寻常。

“死吧！”基斯大喝一声将火球扔向了众人，就在大家正防御住进行反击的时候，忽然潘妮罗手中的颗蓝色的宝石发出了淡蓝的光芒，一瞬间那团火球就像是被吸干了一样消失得无影无踪。所有人都吃惊地看着潘妮罗手中那一颗毫不起眼的石头，由于吸收了刚才的魔法，此时石头发出的淡蓝色的光辉更加耀眼了。

“破魔石？”巴尔福雷盯着那块石头自言自语地说道，不禁对这块神奇的石头另眼相看。

“很了不起嘛，殿下。”基斯略带嘲讽地说道，他的手中已经拿好了武器，看来是随时准备战斗了，“你拒绝了保留荣誉的投降，果然有你们达尔玛斯卡的作风。”

“你懂什么！”听到基斯的嘲讽艾雪非常生气，她决不允许任何人侮辱她的祖国。

“少废话，在这里解决了这家伙！”梵皱了下眉头，现在可没时间跟这个家伙狗屁，他那天不怕地不怕的性格让他无视所有的人。

“唉，小孩子就是小孩子。”巴尔福雷叹了口气，抬起了手中的枪，“就让我来看看裁判长到底有何能耐吧。”

基斯哼了一声，显然没把眼前的这帮人放在眼里。但当他与这些人交手后就发现形势有些不对了，梵那灵巧的身手让他觉得像喉咙中卡了一根鱼刺一样的不爽，而他还得时时注意巴尔福雷的暗枪。虽然有几个帝国剑士从旁协助，但他们毕竟不是可以依靠的家伙，何况现在那些剑士已经被打趴在地了。

“嘿！”巴修的剑犀利地向基斯挥了过去，基斯只得向后一退，但巴修的剑还是触及到了他的盔甲，不禁让基斯下出一身冷汗。巴修！基斯忽然意识到这个人的存在。

该死，我居然忽略了这个人的存在！基斯低声骂了一句自己的疏忽。虽然巴修被关在牢狱里两年，但他依旧是不可小看的人物，当年的战神仍然如此勇猛，何况他现在经过了一段时间的调息，实力已经恢复了八九成。在这个久经沙场的人面前，自己的经验毫无作用。

“哈！”趁着基斯还没回过神的空当梵大喝一声挥剑向基斯的头砍去，基斯注意到梵挥过来的剑，只得硬生生地将头往后仰，但梵的剑还是砍中他的头盔，他的头盔应声掉在了地上。这让基斯吓出了一身冷汗，要不是有头盔挡着，恐怕他的人头早已落地了。

“唔……”基斯捂住脸退到了一旁，此时的他极为愤怒，身为裁判长却被这几个人打败，如果让其他人知道了自己的脸面真没地方搁了。

“快点！找到飞空艇了！”这时沃斯拉冲了进来喊了一声，巴尔福雷第一个反应了过来，对于飞空艇三个字他是再喜爱不过了，加上这段时间老是和阴暗的牢房打交道，双手都没机会握上那心爱的操作杆，现在他想立刻离开这个鬼地方，好好地在空中自由翱翔一番。

“快！”巴尔福雷高声叫道，趁基斯现在还很虚弱，他们得赶紧离开。他兴冲冲地跑到停放飞空艇的地方，幻想着有一艘拉风的飞空艇停在那里。

“啊！”当巴尔福雷看到那艘飞空艇时感觉像是被泼了一身冷水。

“阿特莫斯？有没有搞错！”看着眼前这个显得极为笨重的家伙，巴尔福雷立刻泄了气，“这种东西怎么符合我的美学！这完全不是像我这种主人公该坐的东西。”

“少唧唧歪歪的，走人！”梵不耐烦地催道，“对了，我来开可以吗？”

“你想又把它开沉么？”芙兰从身后幽雅地走了上来冷冷地丢下一句话，这句话立刻让梵闭上了嘴巴。

见所有人都上了飞空艇，芙兰启动了动力装置，潘妮罗在一旁不停地催促，而艾雪在那里感叹终于逃出来了。梵看着芙兰帅气的驾驶的身影只得在那里吞口水，而巴尔福雷却一个劲地在埋怨这艘飞空艇不符合他的美学。

“别急，我们要稳着开，这样才不会被别人看破。”芙兰不紧不慢地说道，她那略有些低沉的女中音听上去总能让人的心安定下来。阿特莫斯就这样缓缓地驶出了西瓦，没有一丝慌乱，与那些帝国的飞空艇混在一起，谁也没有注意到。**（未完待续）**

火热秘技

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
短信投稿：发送JCTT+你希望投来的稿件内容简介到8002605(移动)9002605(联通)
Email：guide@ucg.com.cn

栏目主持 纱迦

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿

PS2 日版 地球防卫军

游戏原名 SIMPLE2000シリーズ Vol.31 THE 地球防卫军

投稿人：逆刃刀

隐藏武器入手法

将イージー通关	サッカーGR试作
将ノーマル通关	スプラッシュGR试作
将ハード通关	ファイブスター-SR-B
将ハーデスト通关	ルシフェルS
将インフェルノ通关	ジェノサイド炮

本作无论从销量还是从素质上来看，都是SIMPLE2000系列的最强之作，去年更一度被众多日本玩家吹捧为神作！

PS2 日版 樱大战V 再见，吾爱

游戏原名 サクラ大战V さらば愛しき人よ

密码最终补完计划

在之前的杂志里已经陆续为大家公布了全角色的生活照、战斗照和来电铃声的密码。现在密码最终补完计划终于得以实施，下面就为大家公布剩下的全部密码！

ジェミニ & ジェミニ	944925190808
サジータ & サジタリアス	573139331788
リカ & アリエス	550477481278
ダイアナ & カプリコーン	568847967928
昴 & タウラス	507581627458
ラチェット & アキュラ	372791149508
ジェミニ スターブロマイド	348454871888
サジータ スターブロマイド	303394573128
リカ スターブロマイド	815174772808
ダイアナ スターブロマイド	877612097778
昴 スターブロマイド	891702293658
大河 スターブロマイド	322934212158

最后的最后，要为大家公开谜之密码！密码是920649063088，输入之后我们并不会获得任何照片，但只要进入"纽育の自由な一日"，立刻就会有惊人发现！无论是男性玩家还是女性玩家都要看看哦！

时值星组公演之即，官方终于良心发现，放出了全密码。不知各位"樱战犯"的狂热血潮是否已经冷却呢？

PS2 日版 真·三国无双4 帝国

游戏原名 真·三国无双4 Empires

CG MOVIE取得法

本作中收录了不少CG MOVIE，不过要满足非常苛刻的条件才会出现，纱迦通关十多次也就拿到过两段。现在就为大家公开方法！

江东の情热：①玩家君主为孙坚。②战场为濮阳。③我方出阵武将有孙坚、孙策、孙权、孙尚香中的任意3人。

暴威讨つべし：参加讨伐董卓军的联合军。

暴猛る血潮に：①孙坚已经死亡。②玩家君主为孙策。③战场为建业。④我方出阵武将有孙策、孙权、周瑜、周泰中的任意3人。

乱世の武とは：①玩家为魏势力。②敌方为吴势力。③战场为合肥。④我方出阵武将有乐进和张辽。⑤曾在官渡之战和赤壁之战中取胜。

合肥へと进む：①玩家君主为孙坚、孙策或孙权。②敌方为魏势力。③战场为合肥。④我方出阵武将有吕蒙、凌统、甘宁。⑤曾在赤壁之战中取胜。

己あるがまま：①曹操已经死亡。②玩家君主为曹丕。③吴势力君主为孙权。④战场为许昌，且是与吴势力交战。⑤我方出阵武将有曹丕和司马懿。

そびえたつ遗物：①曹操已经死亡。②玩家君主为孙权。③战场为许昌，且是与魏势力交战。④我方出阵武将有孙权和陆逊。

三代の梦：①玩家君主为孙权。②战场为永安，且敌方是诸葛亮所在的势力。③我方出阵武将有孙权、陆逊和周泰。④三国鼎立事件已经发生，或拥有地区数量在5个以上的势力有3个。

散りゆくものへ：①敌方是诸葛亮所在的势力。②战场为天水。③我方出阵武将有曹仁和司马懿。

そして天をひとつに：①敌势力为魏。②战场为天水。③我方出阵武将有诸葛亮和姜维。

英雄二人：①曹操、刘备作为君主存在，且玩家扮演其中一人。②时间是195～199年间。③剧本开始后经过3回合以上。

桃园に起つ：①玩家君主为刘备。②关羽、张飞在玩家手下，且与刘备在同一个地区。③时间在186年之前。④剧本开始后经过1个回合以上。

天下をあなたに：①玩家君主为刘备。②支配地区数量在10个以下。③敌势力数量在4个以上。④水镜先生介绍卧龙凤雏的事件已发生。⑤诸葛亮加入。

这些条件看似简单，其实只要选对剧本，很快就能拿到。不过似乎不能在英雄集结剧本中取得，而且也都是4代的CG。

PS2 日版 伊苏V 失落的沙之王国

游戏原名 イース5 LOST KEFIN,KINGDOM OF SAND

与前作的联动

本作可以与PS2上的3代、4代进行记录联动。联动3代记录后，可以获得フレイムソード，联动4代记录后，可以获得英雄之剑。这两把武器和最初商店里出售的武器比起来，简直不是一个级别的东西，绝对可以令通关时间大为缩短。

和原作比起来，本作在剧情和系统方面都做了极大的修改，据说你玩过原作的话一定会被气得半死。

NDS 日版 大航海时代IV 新航路

游戏原名 大航海时代IV ROTA NOVA

PSP 日版 大航海时代IV 新航路

游戏原名 大航海时代IV ROTA NOVA

联动密码

NDS版和PSP版的《大航海时代IV 新航路》可以与PC版《大航海时代Online》进行联动，具体的联动方式如下：

第一步，在PC版《大航海时代Online》版中，从特定的角色那里获得补给村的"村名"和"约束の言叶"(相当于密码)。

第二步，在NDS版和PSP版《大航海时代IV 新航路》中找到那个补给村，然后输入"约束の言叶"。

如此一来便可在这个补给村进行交易了，而且补给村里会有高价的交易品出现。游戏中一共有24个这样的补给村，登场的交易品都不相同。下面全部列出供大家参考，免去了大家玩网游的烦恼。

村名	约束の言叶	备注
フォレル	エイリーク	北纬65西经39
ヘクラ	ヘクラ	北纬63西经18
ナルビク	スバルトイス	北纬69东经18 黑き冰河の剑
エゾ	カムイ	北纬42东经141
レパキュー	パーヌルル	南纬16东经122
コルフ	アパチャ	北纬60东经165
パース	ピナクルス	南纬31东经115
ワンガヌイ	モア	南纬39东经174
ハワイ	キラウエア	北纬22西经159
イヌビク	オーロラ	北纬69西经136
モンテビデオ	マゼラン	南纬38西经60 黑羊毛
リオデジャネイロ	ポンジアスカール	南纬22西经43 カナリア水晶
バルパライソ	モアイ	南纬38西经73 アルパカ毛织
アソーレス	テルセイラ	北纬38西经28 鹰の岛の酒
タヒチ	ボラボラ	南纬14西经147
チクシ	ツンドラ	北纬72东经129 冻土の宝石
ノーム	アラスカ	北纬68西经165
サンタバーバラ	ヨセミテ	北纬34西经120
ディクソン	バイカル	北纬73东经80 湖のキャビア
カリビブ	カラハリ	南纬22东经14
チャーチル	ベルーガ	北纬58西经93
グアム	ラッテ	北纬15东经145
コッド	シャンプレーン	北纬41西经70
カリャオ	タワンティンスウユ	南纬8西经78 皇帝のトマト

数年不见，アトリエ大熊猫的画风依然美丽！

更多的街机游戏 请进入 www.levelup.cn街机专区

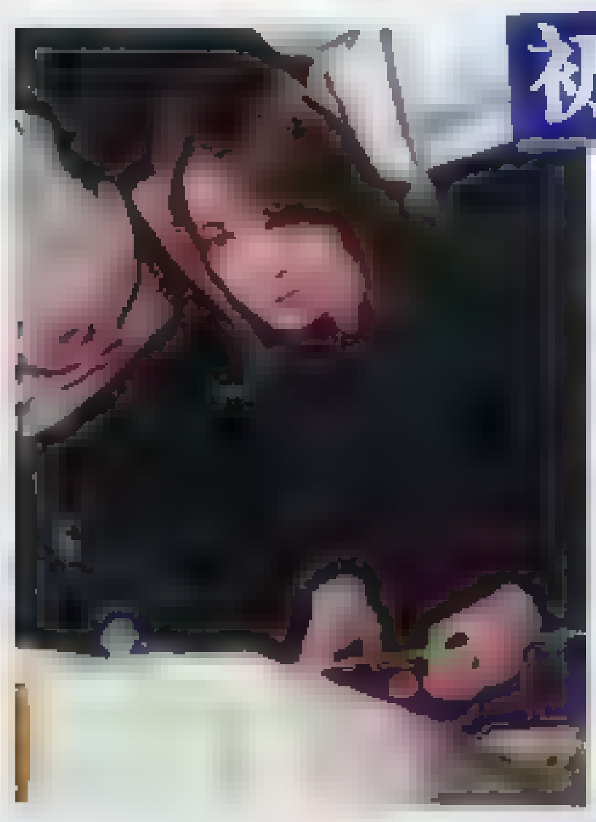
对格斗游戏有所了解的玩家都清楚，作为发源地的日本在这方面拥有非常强劲的综合实力。打个不恰当的比方，就像是我国在乒乓球项目上的集团优势一样。于日前结束的热身赛上，受邀前来的日本玩家BUPPA以压倒性的优势让我们亲眼看到自己与该项目顶尖水准的距离。虽然差距很大，但阿迪希望这反而能够激发各位GGXX玩家的斗志，激发中国格斗玩家的斗志。希望这次的中国代表队要赛出作风，赛出水平。站直了，别趴下！

电竞新闻网 ESPORTS NEWS

站直了 别趴下

文 DieGame

《罪恶装备XX SLASH》热身赛之中日组手直击报道



初阵 BUPPA何许人也

应参与斗剧'06中国预选赛UCG杯的北京西单文化广场电子游艺厅、上海烈火游戏机娱乐和上海街机游戏网站DieGame的邀请，日本玩家BUPPA与2006年4月6日至10日期间访问京沪两大游戏机房，与当地的《罪恶装备XX SLASH》玩家进行了交流和切磋。通过这短短几天时间，京沪两地的玩家有幸目睹并亲身感受了当今日本GGXX SLASH界顶尖选手的实力。

在已经结束的日本斗剧'06《罪恶装备XX SLASH》项目预选赛中，BUPPA(KY)与少年(TE)、ルー(BR)组成的战队[どう见ても中年です。](怎么看都是中年)获得了日本中部、四国地区的出线权(在斗剧中BUPPA使用的ID是"爱树")。该战队目前是今年斗剧《罪恶装备XX SLASH》项目的夺冠热门之一，而BUPPA本人则被称为"日本第一KY使用者"。正是这些因素，才使这次邀请日本玩家来访活动的目标锁定在这位年仅19岁的池袋ARICE游戏机房店员的身上。

中盘 顶尖水准的差距

为了使更多的玩家能通过和BUPPA交手，提高自己的水平，本次交流活动采用"车轮战"的形式，在京沪两地玩家和BUPPA之间展开。7日，北京地区的活动首先在西单拉开战幕，共有34名玩家参加了车轮战，经过近两个小时的鏖战，在两轮对战中，日本玩家BUPPA以60战全胜、仅负于风干的颜料(PO)一小局的成绩完胜北京玩家。翌日，BUPPA启程奔赴上海"战区"。经过一夜短暂的休息，9日，上海地区的活动在烈火举行，包括本次斗剧的中国代表队"梦丽王子爱去西"成员Deeeeper、HC在内的上海玩家共21人参加了车轮战。最后结果，第一轮全员0:2败北，第二轮中仅有KODOMO(DI)、猩之卡比(MA)和HC(FA)三名玩家在对战中小胜一局，烈火之战仍以BUPPA的压倒性胜利告终。赛后，BUPPA向两地玩家赠送了由他亲自编写的KY攻略；由北京玩家stunedge"无责任翻译"的KY攻略中文版则作纪念品回赠给了BUPPA。赛后，特约记者采访BUPPA对于国内玩家的评价时，BUPPA指出，首先需要从防御和连击这些基础项目开始练习，方能打下坚实的基础。

▲日本玩家BUPPA与北京玩家合影。

终局 背水一战势难免

在几天的活动中，除了正式的车轮战外，BUPPA基本只使用他个人的2、3线角色(SO、PO、IN、BA、AN、OS等)。即便如此，也鲜有玩家能在对战中讨得便宜，主力KY更是未曾有过败绩。无论立回、连击还是对策，都已达到炉火纯青、近乎完美的地步。希望国内的玩家通过这次活动，能对自己的水平有一个全新的认识，也希望本次斗剧'06《罪恶装备XX SLASH》的中国代表队能通过BUPPA了解到日本玩家的实力的一个侧面，做到知己知彼，为5月的斗剧之行做好准备。

▲日本玩家BUPPA与上海玩家合影。

北京VF4FT最终大会开幕决定！

随着《VF5》的日益临近，北京这个VF玩家聚集的地方也将迎来《VF4FT》最后的一次比赛，到底谁才是《VF4FT》的真正霸者，谁能笑到最后？2006年5月5日，天下大白。本次比赛集结了北京地区的众多VF玩家，也是迄今为止参赛人数最多，水平最高的一次大赛。只要你喜欢《VF》这款游戏就绝对不能错过这次的大会。

大会资料

比赛地点	北京西单77街游戏厅
比赛方式	个人赛(无报名费)
比赛时间	2006年5月5日下午1：00

报名方式

1.北京VF联盟论坛(http://vf.[illegible]/index.asp)报名贴。
2.加QQ：19518622(注明参加比赛)；
3.前往比赛现场报名。

文 R.

灵魂能力教室
如何玩得华丽——帧数艺术

各位读者朋友大家好，多得各位读者朋友的厚爱和本次斗剧'06中国预选赛UCG杯的开办，使得电子竞技场此前连载的《罪恶装备XX SLASH》攻略广受关注，在为大家提供上手指南和技术支持的同时，也在国内玩家中对该作品起到了一定的宣传推广作用。现在就让我们再接再厉！这次为各位读者朋友准备的攻略连载是堪称目前国内家用机领域人气最高的3D格斗游戏——《灵魂能力3》，本期就让我们先从招式帧数的攻防这一概念开始打好基础。

帧数的基本概念

在开始讲解加帧战术之前，笔者想先给各位确立一些观念。首先谈谈各位都很熟悉的GI后的战术，何谓G？G其实是GUARD IMPACT的首字母缩写，也就是弹剑的意思。（本文中简称为GI）各位GI到对方后接下来会如何做呢？直接捞↘B暴血？投技？但是这样做很可能会被反GI回来。为了不被反GI回来，那要怎么做？出慢招（例如Nightmare的←A）？做假动作之后，再出招？走一下，唬对手再出招？可如果对方死按着防御键的话，这些动作就白费了。那出下段呢？对方站着防不行，→/←g也不行，可是对手万一↘（↙）g的话还是会被反GI。

诸如此类，根据角色的不同可以讨论出一连串的GI攻防战法，可绝对没有任何一种进攻方法能保证一定命中同时没有任何附加风险，有法便有破。

既然不确定因素很多，那么GI完后要不要进攻？要！因为大家都知道优势（主动权）在自己手上，而对手是劣势（被动的）。这时进攻的话，有利选项比平时多，不利选项比平时少。简单的说，优势与劣势就是决定当下该进攻还是该防守的最重要依据。当然优势与劣势常常还要包含距离因素在内，尤其是剑魂每个角色武器长短皆不同。不过除了距离外还有另一个判断优势与劣势的重要依据就是帧数。

在《SC3》中，1秒的时间由60帧的画面构成。1帧，即1F，在游戏中所表示的时间便是1/60秒。要科学地理解并玩好《SC3》，就必须了解帧数这一概念。F数被简单地分成两种，+（加或是正）F和－（减或是负）F。+F代表优势，－F代表劣势，这其实是相对关系。拿御剑的↓↓B来说，御剑出了↓↓B被防住是－11的劣势，意思是说当对方解除防御硬直能行动的时候，御剑还在攻击硬直中，而且对方还能比御剑早动11F，反过来也可以说是对手有+11的优势。

而卡珊的↓↘→B被防住是－15，也就是说卡珊有15F不能动，当然也不能防御或GI，所以在距离许可的情形下，对方所有低于15F的招都确定可以击中卡珊，也就是所谓的"确反"（确定反击）。

好，前面各位都看完了吗？那些都只是开场的基础知识而已。

▲御剑用14F发招的1B确反卡珊236B。

如何利用帧数

通常来说，取得优势F数的方法不外乎是以下几种：GI，防住对手的－F技，对方防住你的+F技，防御崩技，击中对手。笔者认为，GI就不用再多解释，各位应该都很熟悉了，下面给大家着重讲解后面四项。

防住对手的－F技

相信大家都有经验，打《SC3》其实龟（还是该说稳定或是待机呢？）一点是比较有利的。为何？当你翻开全角色的Frame（帧数）表的时候，你就会发现大部分的招被防住都是－F，也就是攻方不利，甚至－F多些的就会被确反。防御后压回去常常都是比较有利的，基本上－10以上的劣招都是不应错过的。在近身战的距离，－6以上也是没理由错过的，当然要想掌握这种优势F就要相当程度的练习。不过压回去的时候，最好要考虑对手的GI习惯，因为这很有可能是骗你GI的陷阱，拿个－6赚+18回来这样。但是并不是怕GI就不进攻，做个假动作，踏个一步，或出个慢招之类。这跟之前GI的攻防是很像的，绝对没有任何一种进攻方法可以保证一定命中而且没有任何附加风险。有法便有破。但各位可以思考一下怎么择的风险最低且回报最大。

▲香华AA被防之后－2～3F，再出A则无法拼过御剑发招12F的A。

待机其实也是件苦差事，除了要被别人二择以外，万一对方尽出些小招，A一下、B一下……

以柴香华来说的话，A和B是－3～－2，再加上对方在你身边绕来绕去不知道什么时候要出招的情况下，你能不能掌握这些优势F实在是相当难说，最重要的是这样的战局趋向于互摸小招，所以打起来是一点都不华丽，甚至可以说是非常难看。

我们在观看美国和日本的高手录像时，日本录像看上去往往很"龟"，一连串的纯粹防御后再找出绝对保险的碎招摸血反击。我们在赞叹日本高手"钢体防御"的同时却无法学到实质性的东西，并不能说这种打法不好，只是非常不符合本文的主旨。而美国的高手通常能打出非常华丽的对局，这就源自他们对帧数的充分理解和运用。

www.plumbook.cn

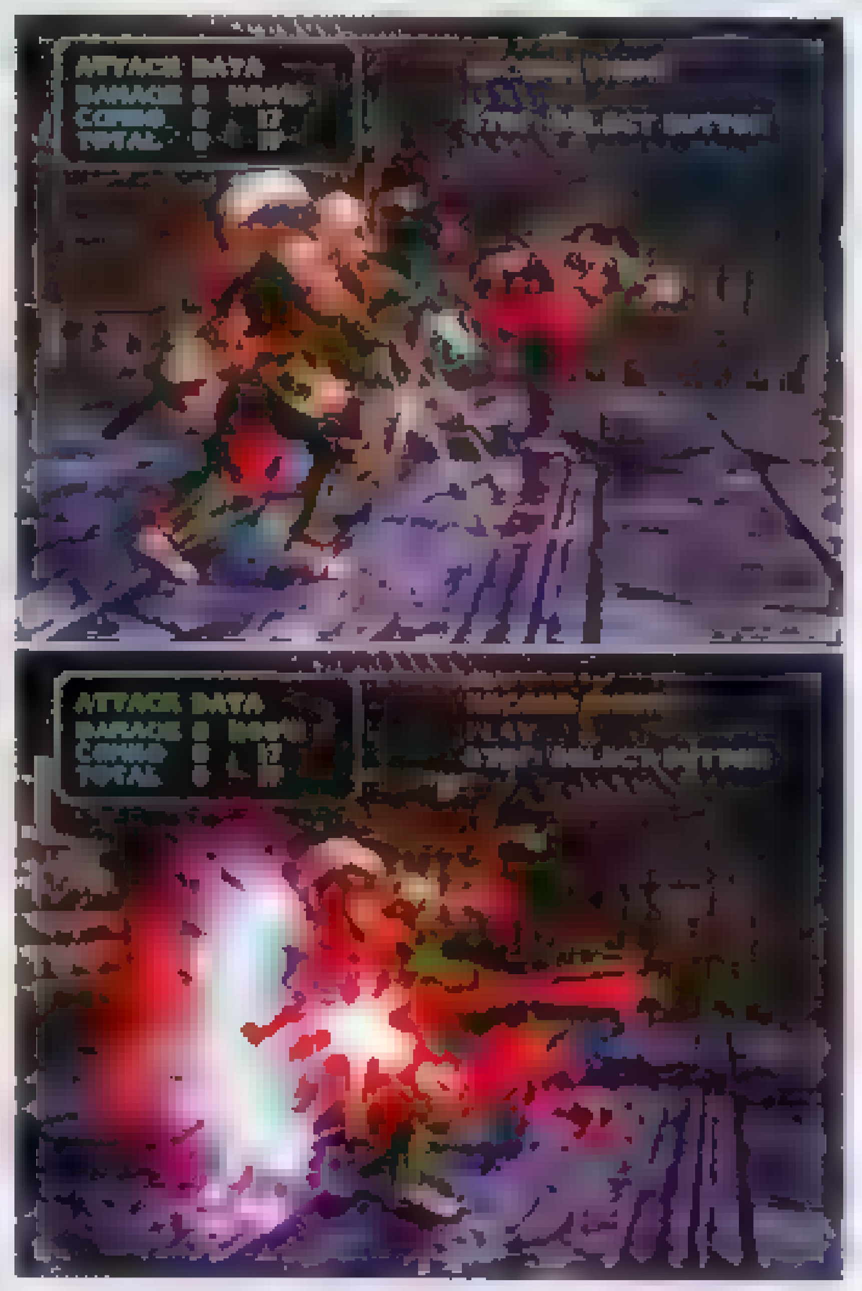
对方防住你的+F技

之前说了，待机的缺点就是要等，而且等到了机会你还不见得能反应过来。这种优势F容易错过。但是还有一种优势F就很容易掌握，那就是防御加F。因为你已经预知只要这招出去对手防住，你就是+F，这种优势F通常都不会错过，这就是打破别人龟壳，强制暴血二择的防御加帧。

以Taki的B[K]为例

Taki的B[K]被对方防御住之后是+7～8的优势，也就是说对方是-7～-8的劣势。之后第一时间追加→→B(17F发招)，由于对方是-7～-8的劣势，→→B相对而言就变成9～10F，SC3里没有+F的情况下，最快的招也要10F(Taki和香华的A)，当对方防住B[K]后想和Taki抢快便是counter暴血确定。若是对方走位，就要用→→A(19F)，由于对方是-7～-8的劣势，→→A变成11～12F，跟御剑A(12F)一样快。如果对方想GI，你也可以用←A+B的浮空连招，也是可以令对手暴近半条血。

死防着的话，出投技(→→B+G)或是再一个防御加F技(以Taki来说：B[K]、BA[K]、↓↙←B之类都可以)，继续确保自己+F，持续二择。或是位移一下也能对防守方造成心理压力。



▲御剑防住Taki的B[K]后，只要抢招就是被对方的→→B确认。

不过看到这里，可能已经有人发现了，虽然按照以上所述，不管防守方做什么Taki都有应对方法，但是因为+7～8F其实很短(7～8/60秒)，玩者根本没时间确认对方采取哪一种行动(等你确认完，优势F都过了)，所以你必须要在出B[K]的时候，就要决定好你接下来要出什么，简单地说就是“猜”。猜固然有它的风险，攻守双方的双方条件是对等的，防守方也只有7～8F的思考时间。要GI？要防守？要抢快？要走位？要蹲下？凭经验和反应猜一个吧。

上述的Taki的攻防对应方法其实也各有风险：

1．→→B虽然对抢快有暴血的优势，但是被防住有一定损害的确反(-17)，被走过的话可能会被逆暴血，而且容易被GI。

2．→→A，可以克走位，同时又是中段技，不过损害就没→→BA大，而被防住也有不小的硬直，遇到很快的角色以小招抢快，还是有输掉的可能性，虽说能抢赢的招已经没剩太多，大概都能估算出来了。

3．→→B+G，如果对方蹲下的话，Taki也会有不小的麻烦，但它在很近的距离能克走位、能抢快又不能防。是不错的选择，但还是要考虑GI的问题。尽管→→B+G有着指令投的属性而只能JUST GI，但由于Taki的指令投并没有阿斯塔罗斯的二择属性，所以对方只要在GI后立刻输入B，就能解掉Taki这个惟一的指令投。

4．BA[K]，又快又能克走位，对方死防着又+9，依旧无法行动，可以达到持续保持主动权，封锁对方行动的目标。但损害很低，也要担心GI的问题。

这样诸如此类去考虑出什么东西比较好，活用防御+F去硬择对手。当然上面只是个例子供大家参考而已，越多的优势F，对方的选择就越少，你的风险也越低。如果说中下段技是去二择对手要站着防还是蹲着防的话，那优势F就是二择对手动还是不动。

CHECK 攻击方的攻击被防住不一定就是劣势，所以未必就得防守。相对地防住对方的攻击也不一定就是优势，随意防御后进行反击，下场很有可能是吃大招、大出血。

击中加帧

摸小招、下段不是为了污血，小招、下段是暴血二择的前奏。综观全角色招式的F表，你会发现《SC3》另外一个有趣的特色，那就是有一半以上的招式击中都+F，而问题就在于加多或少，根据角色的不同也各有差异。也正好可以解释许多奇奇怪怪的角色特性，像御剑为什么常常“不中则已，一中惊人”一旦击中之后就能一路压过去？因为御剑招式大都是击中+F，而且加的比其他人多些，再加上御剑速度本来就很快，击中之后更是快上加快，一堆鬼二择就跑出来了(泪)。

再来说说IVY，这个角色有人说她快，也有人说她慢，基本上这两种说法都对。因为实际用下去你会发现IVY跟人近身混战是快的可以，但是当要她做确反又常常心有余，力不足。原因就出在她的主力技↓A是14F发招，击中+7～8。认真说起来，14F的↓A并不算快(御剑的↓A可是12F来着)，但是击中+7～8却实在很多(御剑的↓A才+6)，也就是说之后接着出像→→A(18F)、↓↓A(23F)↘↖→↓↘↙A+B(20F)这种原本看起来都不怎么快的招，在↓A命中后会变得很快！有多快？各位看官可以自己算算看。给一个基本的速度参考，卡珊的↓↘→B是15F。击中+F加了多到一定程度(通常来说+10以上)，只要距离上许可，就会变combo(连段)。例如船长的A+B(+14～15)命中后，所有14F以下的招都是确定命中的(比如13F的AA)。

之前拿了两个角色举例，就是要强调击中之后发招加速这点，只要对方想抢想动，就可能会被大招暴血这点和防御+F战术是一样不变的。可是与防御+F不同的是，击中+F要击中才有，但是开场双方皆无优劣势的情况下，要击中有这么容易吗？

基本上这就要看角色，不过普遍来说是以小招和下段起手是比较有机会。例如IVY的↓A(+7～8)、香华的↙A(+8～9)、索菲的AA(+6)之类，这些带优势F的小招和下段得手后就可以进行多择，通常来说不会相同小招连划两次，因为通常稍有经验一点的玩家被击中后，就会选择防守，一旦防住之后，攻方-F，自然就会拿回优势。例如，索菲的AA命中+6，接着又AA被防住(-6)，直接就把主动权还回去了。

既然已经知道对方很有可能防守，那当下就是用力敲破他龟壳的时候。没错，这时防御+F(或防崩)就可以继续延续你之前的优势F，以索菲来说←[A](+1～2)是一个很好的防御+F，对方蠢动(GI或位移)也有暴半条血的可能。当然对方会蹲的话，那就要考虑出↓↘→B。所以有些影片里的高手被打了好几下都防住不动，很多时候都是连续+F加下来，不敢动……而许多影片里也常有一气呵成的华丽套路，那也都是利用许多+F技弄出来的。例如索菲的AA(命中+6)，←[A]（防御+1～2)，→AB(这个防御-4，不是什么大破绽)。这样打下来，实战中防守方根本动弹不得。虽然还可以GI，可是失误的话就很惨！所谓华丽不是埋头蛮干，而是即使抢到+1～2都不放过，敢搏敢赌地二择冲下去。

CHECK 只要击中对方就能进行二择或继续抢攻？错！招式即使击中也未必比较利，有时还反而不利，像Taki的66[illegible]命中后(-8～[illegible]9)，对方只要硬拼[illegible]，Taki却还继续进招，就等着浮空暴血了。

防御崩技

与《SC2》相较，这次《SC3》明显地将防崩的F数优势削弱，昔日动辄+20多F的优势已不在，现在绝大部分的防崩技均未满+10，甚至有些还是不利(例如御剑聚魂2段kB防崩，其实御剑是比对方晚动3～4F，即-3～-4)。换句话说，在最快招也要10F的《SC3》里，即使防崩对手，对方也绝对来得及防住你的下一击，不再像前作般，防崩后对方若是不做GI，就是3B浮空确定的连技。那防崩后的攻击不再是确定连技的话，防崩有何用处？

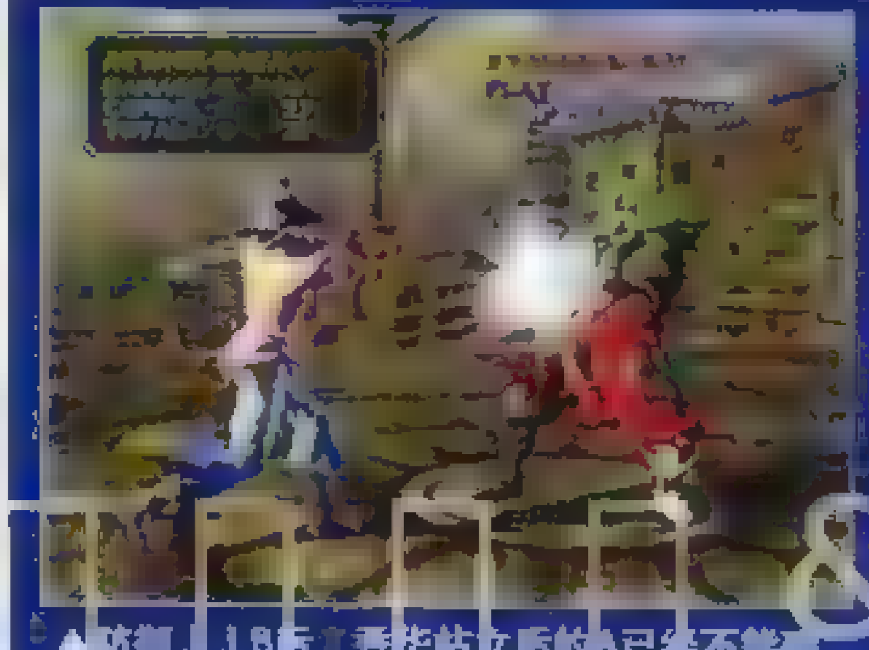
有时要换个方向思考，虽然防崩后的攻击，对方也来得及防住你的下一击，但这并不代表对方动得比你快，防守方的F数还是不利的。没错，脑筋动得快的玩家应该已经直接联想到上篇防御加帧。是的，其实在《SC3》中，防崩的新定位就是个有特效防御加帧技，之后所衍生的攻防战术运用也与上篇相同。

CHECK 防崩不一定有优势，被崩的人也不见得就一定劣势，很多防崩技并没有附加任何优势，而所有防崩所附加的优劣势也不尽相同，所以不同的防崩，之后所能进行二择的条件也不一样。

▶香华以[illegible]防崩后的优势不足已[illegible]

番外篇 不要被Frame表给骗了

好了，上面讲了许多关于F数上的攻防，但是其实《SC3》还有很多秘密，是从Frame表上看不出来的，比如，御剑的↓↓B被防住是-11，所以这么说起来11以下的招是都可以确反咯？那如果笔者用香华防住另一个御剑的↓↓B用AA(10F)就可以确反咯？



▲防御↓↓B后，香华站立后的A已经不能确反对方了。

理论上看Frame表，答案会是Yes，可是实战中笔者可以很明确告诉你No，为何？因为你防完御剑的↓↓B之后是蹲姿，出AA要等到站起来才行，那时就来不及啦，而不起身能发的招没有低于11F发动的，不过即使无法确反，-11仍旧是很大的劣势，依旧可以对对手进行二择，不过要记住，当你采取的行动是要站起来才能做的，这时御剑的劣势已不再是-11。

再来说说紫小姐的←A(击中+7)，这招也一样，上面的F数是骗人的，被4A击中，对方是个转身背向的姿势，如果对手不出背向技的话，那他还要等到转回来才能动，也就是说，实际上给的优势在F[illegible]的因素还有很[illegible]Frame表只供参考而已，所以即使看Frame表也一定还要自己去实际测试，才能知道真正的效果。

3DM SM umbook.cn

战斗系统的极意巅峰

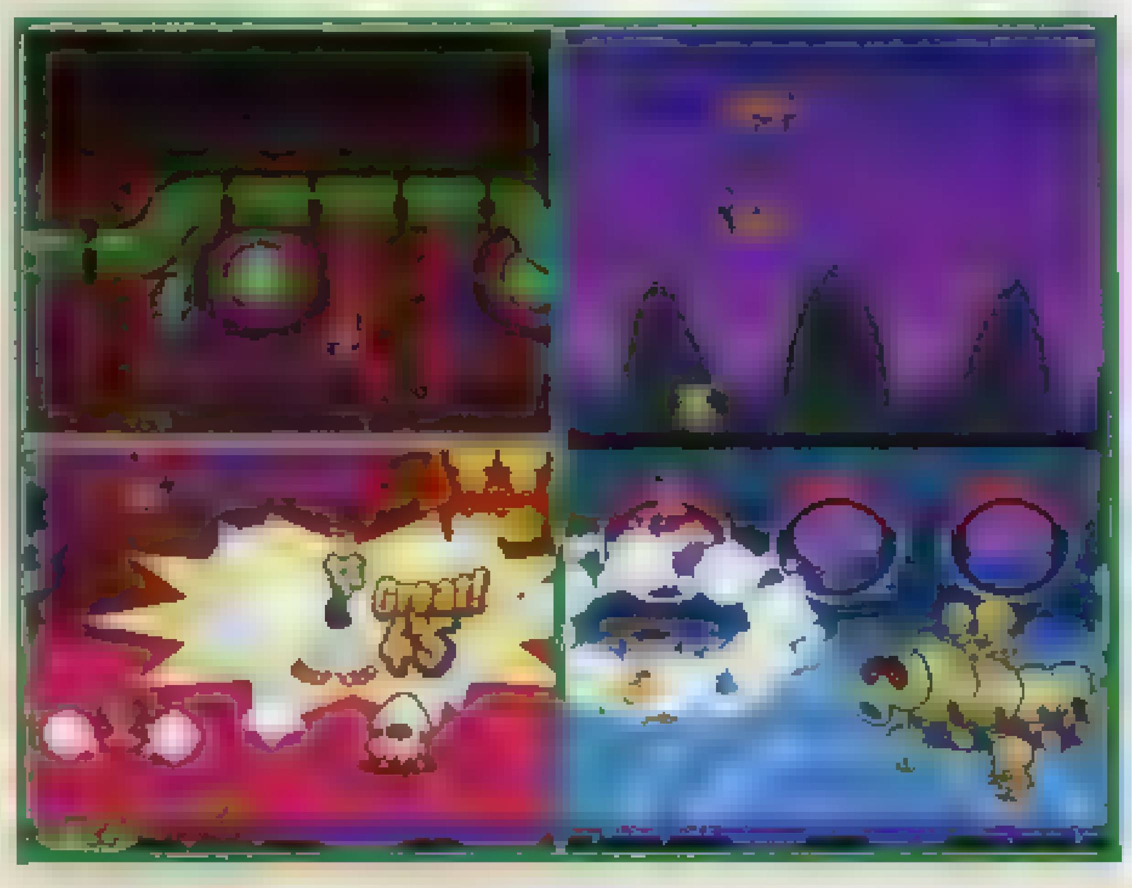
评《马里奥和路易RPG 2X2》

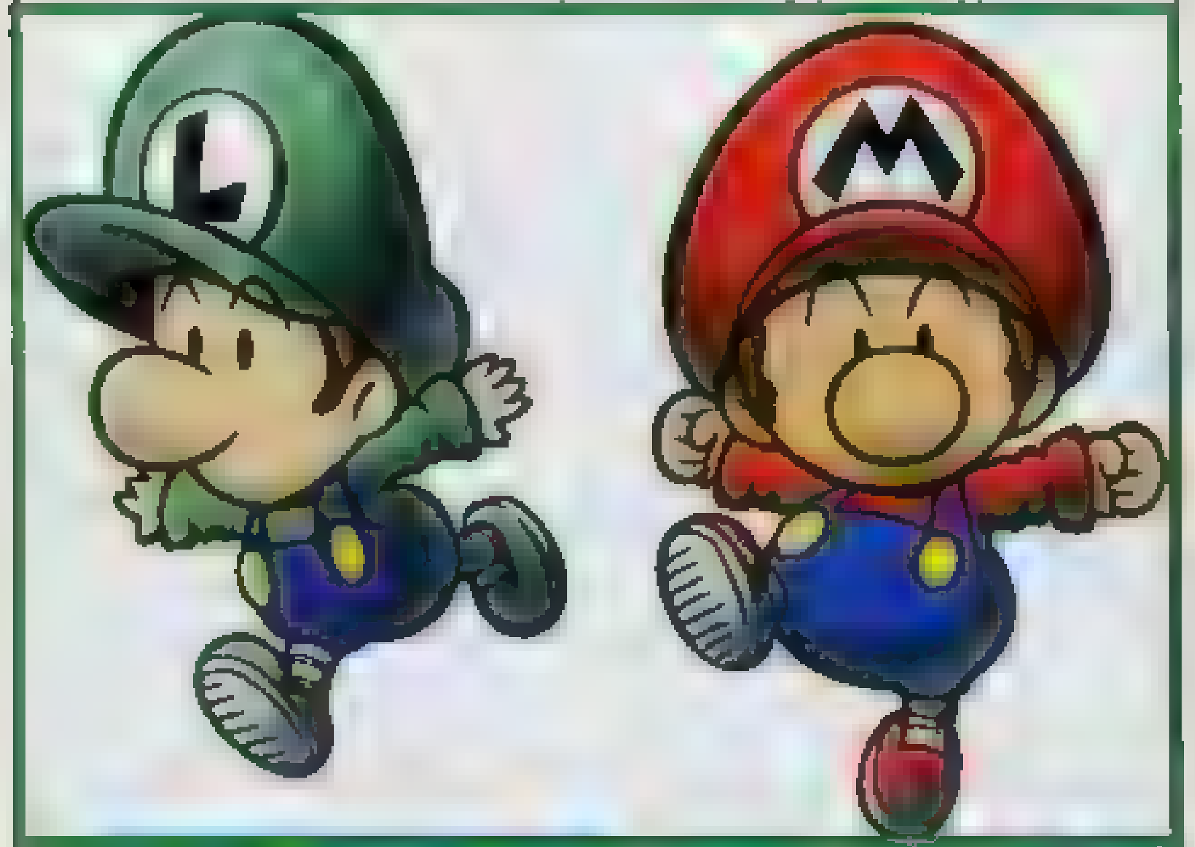
文 Leny

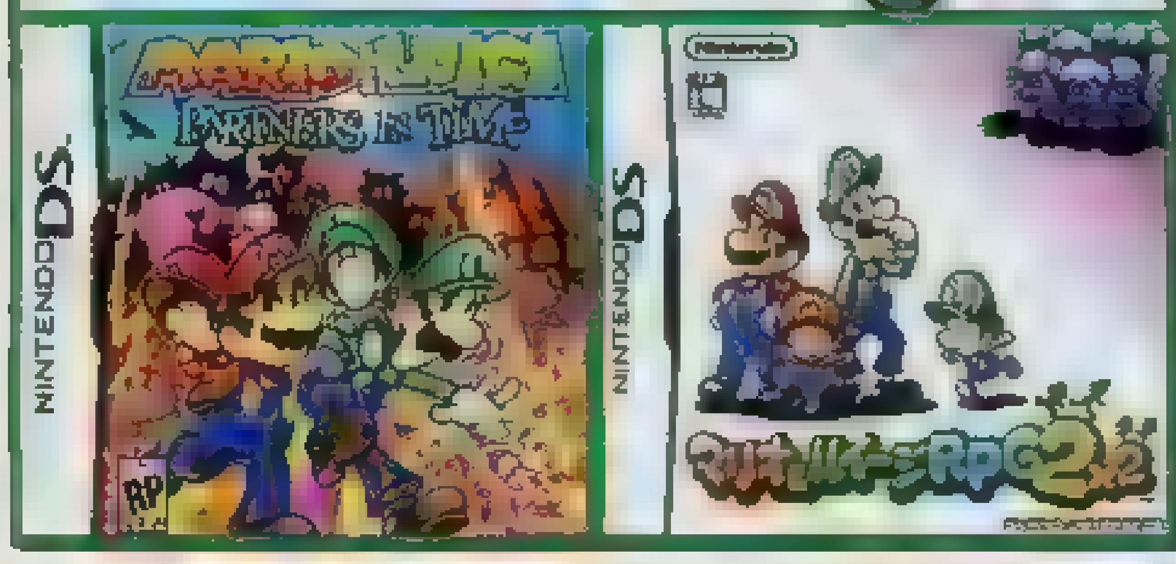
集高品质游戏创造工厂和监制机构于一身的任天堂，虽然其旗下的RPG作品不多，但是都因极具特色而让追捧的玩家津津乐道。比如以"你身边生活的故事"为口号的"《MOTHER》系列"（译作《地球冒险》），完全还原了玩家生活环境的点滴，朴素却富有内涵，常在游戏的进程中让玩家与之产生共鸣；以华丽战斗为卖点的GBA原创作品《黄金的太阳》，将32000色的渐变渲染成似幻似真的光源特效，让玩家大饱眼福；镇山级的"《口袋妖怪》系列"更是以通信交流为乐趣的顶点，在博大精深的系统面前让全球无数的FANS为之心动……

不过如果提到以任天堂王牌明星马里奥为主角的RPG，自然就少不了《马里奥RPG》这个变幻多端的系列了。这位从聚会到赛车、从乱斗到足球、从滑雪到DDR……样样精通的大明星，在RPG领域自然也有十分优秀的表现。至于说到它的变幻多端，其实是因为虽然同样冠以马里奥之名，但是这个系列实际上已经被三个主力开发商往三个完全不同的理念和方向发展开来了。一个是初代的《马里奥RPG》，由任天堂和Square在SFC时代共同合作完成，游戏表现了当时卓绝的画面技术和动作游戏般的战斗（ACTION COMMAND），仅在日本就拥有147万的销量；一个是N64时代Intelligent System小组重新崛起制作的"《纸片马里奥》系列"（日版名为《MARIO STORY》），这个作品以神奇的纸片想象力，将2D与3D的概念恰到好处地完美统合，NGC时代的续作更是把纸的想象力发挥至极限；再有一个就是以GBA作为起点的"《马里奥和路易RPG》系列"，把跟班似的人物路易提升到一个半主角的位置，兄弟同心，开心冒险。

而我们要谈的就是最后一个系列的最新作，也是笔者认为的2005年度最佳A・RPG作品的《马里奥和路易RPG 2X2》（美版未使用"RPG 2X2"的副标题，取而代之的是以游戏主题为叙述点的"PARTNERS IN TIME，时光搭档"）。实际上这个系列的开发者并不是名不见经传的制作小组，其大部分成员正是当年与任天堂合力制作SFC版《马里奥RPG》的Square团队的制作者们。他们独立出来成立了ALPHA DREAM，据说是由于他们在与任天堂合作的过程中，被任天堂独特的游戏理念和制作手法所折服，因此才在Square与任天堂决裂的PS时代独立出来，制作属于自己向往的游戏，于是《马里奥和路易RPG》应运而生。GBA的第一作已不用太多赘述，日本和美国主流游戏媒体的高分评价以及玩家们的好口碑都说明了这个游戏的优秀。







其实《马里奥和路易RPG》初出茅庐的精彩确实让人们意外了一把，滑稽演出的剧情表现，AB双键各控制一名角色在战斗中不断精巧展现连击的爽快，还有多变的单人解谜和双人解谜系统，这些都创造性地集中展现在玩家面前，令人喝彩。不过实在没有想到的是，这个作品的续作，也就是刚刚提到的《马里奥和路易RPG 2X2》竟然更加精彩和具有创造性，并且再一次出乎意料地让众多玩家折服。照这个逻辑推下去，真不敢想象这个系列的下一作还会如何登峰造极。

纵观游戏历史，无论是任何RPG作品，剧情和战斗这两个IP（Important Point）值永远都是评价游戏高低的重要指数。剧情除了指游戏发展的主线外，分支和角色性格相辅助也都包含在内，至于曲折性、变化性、离奇性、辉映性等应视游戏所欲表达和渲染的主题来评断优劣。战斗除了通指游戏的战斗系统和操作性能外，还应包含2R原则（RISK and RETURN），即战斗的目的和结果对剧情、收集、奖励等因素的平衡性和协调性影响等等。举个例子，无论是《FF》还是《DQ》系列，在这两个IP系数面前都能获得极高的分值，这当然也跟这两大王牌系列精益求精的各项细节相关。

《马里奥和路易RPG 2X2》并不见得是这两个IP指数都极高的作品，但笔者却认为在战斗的创意和操作方面，这部作品的IP值可以说近乎满分。

RPG战斗系统在20多年的游戏发展史中不断进化，衍生出了很多独特的体系：《DQ》类的传统回合制，《FF》的ATB实时战斗，"《TALES》系列"的手动格斗制……其实说起来，《马里奥和路易RPG 2X2》特色的一键控制一名角色战斗中的行动这一系统并非首创，在PS的《北欧女神传》中就已经出现这一系统，不过较《女神侧身像》每个键对应的角色实际只有攻击和决之技，而战斗的爽快和技巧则源自不同角色连续攻击一个敌人的设定来说，《马里奥和路易RPG 2X2》显然更注重于最大限度地发挥战斗中所有角色的自身能力及与他人的合作。

NDS主机右侧的ABXY四个主要的按键分别对应了游戏中的四个主角，马里奥、路易、还有就是两者的BABY状态。战斗的实际进行其实还是在马里奥和路易的AB键上，而BABY在大多数战斗中都是起到辅助或BONUS的作用。比如马里奥打算踩击某个敌人，按照这个系列的惯例，在即将踩到敌人的瞬间按下角色对应的按键，便会发动攻击力大幅度提高的GOOD HIT（有点类似《鬼武者》中一闪的设定）。那么在马里奥身上还有一个BABY的情况下，这个GOOD HIT就会变成是踩到敌人的瞬间按下对应的按键后，那么除了马里奥本身发动GOOD HIT外，他背上的BABY会进行2次跳跃，再在BABY踩击敌人的瞬间按下BABY对应键则由BABY自己来完成GREAT HIT的攻击，然后回到马里奥背上。整个过程行云流水，表演性不说，给玩家在战斗中带来的满足感是非常巨大的。虽然这个按键的过程看似比较复杂，要同时兼顾两个角色，但实际上在游戏的进程中，每个角色固定地对应自己的按键这种设定会越来越深入玩家的思想，特别是对于那些从GBA的前作过来的玩家，键位对应角色的逻辑习惯更容易养成。于是这个操作的惯性在平时GOOD HIT和GREAT HIT的过程中便很容易实现，即使是大锤这样的攻击也无非就是第一个角色站立后其背上的BABY再举锤合力完成GREAT HIT。这个攻击手段未免简单了些，那么那些充满创意并最大限度发挥角色键位合作性的战斗就在后面了。

与前作及系列BP值使用技能不同，本作的特技部分改成了BROS.ITEM（兄弟道具），只要手中拥有这些道具，便可以在战斗中使用特殊技能，而每次使用特技都会消耗1个道具。这些道具的取得也不外乎商店购买和战斗后取得，总之不会不够用。关键是这就让玩家从需要考究的BP提升中解放出来，全心地投入到如何完美发挥BROS.ITEM的新境界。

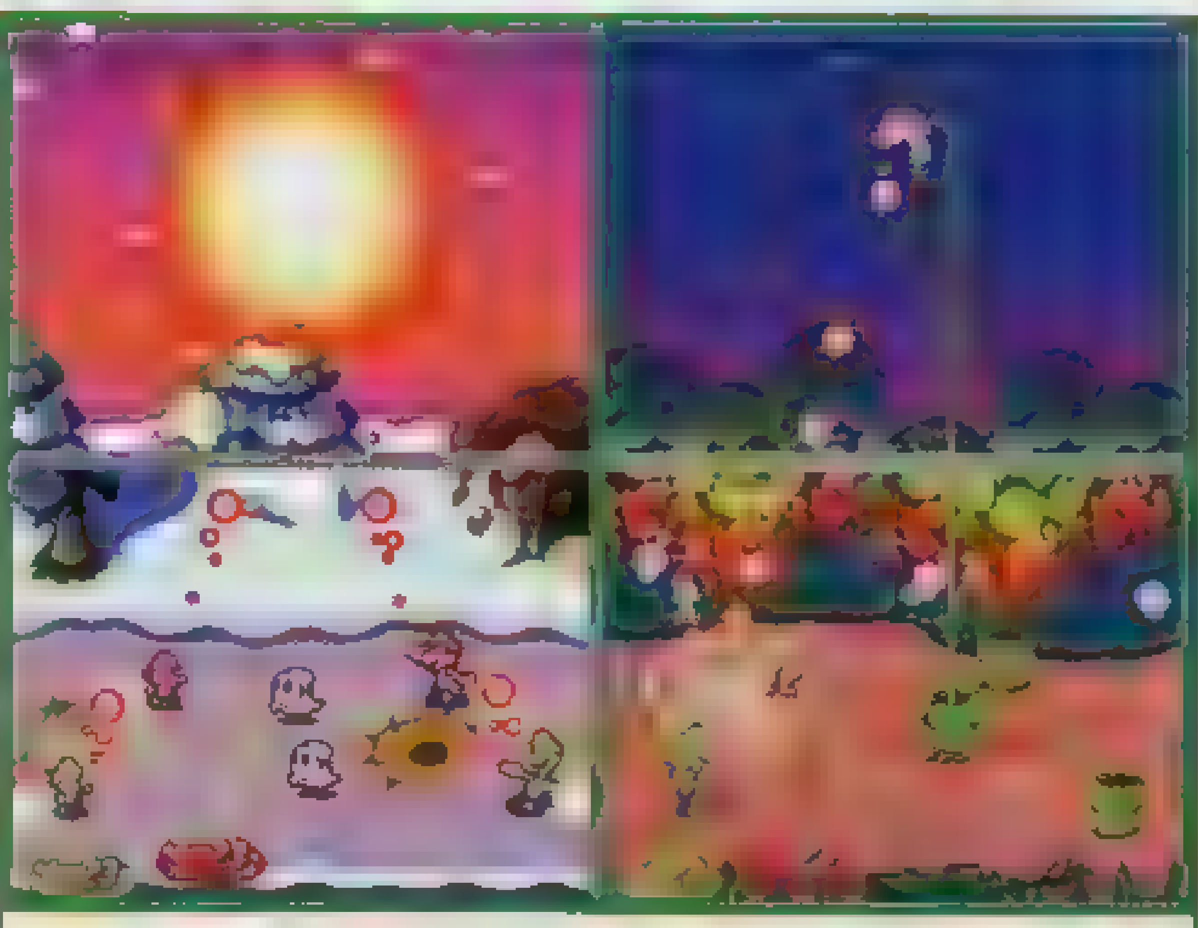
BROS.ITEM对于发挥键位操作与合作性来说主要可以划分为3大类：一类是连点类，主要是要求玩家快速地点击按键，代表的有FIRE FLOWER，发动后主要看火种在谁的手里就连点该角色，这种连点常常让玩家大汗淋漓。另一类是精确点击类，主要要求玩家准确地点击按键完成攻击，代表的有CANNON大炮攻击，四位角色被大炮轰到天空，其后他们会分别落在指定的敌人身上对它造成巨大伤害，但玩家很难预先获知角色落下的顺序，所以只有把手冷静地放在ABXY键上，在某角色落下的瞬间按下该角色对应的键。

还有一类是以上两种类型的综合类，需要玩家有更高速的点击和更精确的反应，代表的有SHELL龟壳攻击。这个攻击ITEM在初级状态时是比较简单的第二类精确点击，也就是两名角色像踢皮球那样

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

不断地把运行到自己脚边的龟壳踢出去，而倒霉的自然就是被夹击在中间的敌人。但在四名角色使用时就会提升成为第三类的上级综合道具，因为这时候玩家踢向敌人的龟壳上还会坐了一个BABY角色，原本只是要求作出踢龟壳的动作，现在还会追加BABY和GOOD HIT攻击，玩家会因为多出的这一道工序而忙乱不堪。当然，玩家同样可以无视BABY而按第二类的方式只管踢即可，不过因为BABY追加的伤害非常可观，玩家很难在这种利益驱使下不动心的。所以在2R原则的作用下，第三类BROS.ITEM就显得更有价值。

作为精彩和创意的战斗，以上这些我方纷繁的攻击仅仅是其中一个部分，而另一个重要的组成部分自然少不了要与我们同台演出的敌人们。“《马里奥RPG》系列”的战斗特色还有一个就是回避敌人的攻击，不同的敌人有着不同的招式和攻击路线，就好像《圣斗士》中星矢经常高傲地挂在嘴边的那句“同样的招式对女神的圣斗士是不会再成功第二次的”那样，熟悉敌人的套路后，玩家可以在敌人攻击的瞬



间按下相应的角色键进行躲避，甚至是反击。这种事半功倍的回应技不仅让战斗时时刻刻都保持着紧张和刺激，最重要的是还丰富了战斗本身。游戏后期的敌人更加狡猾，欺骗性的攻击手段和比较高的伤害值也都让玩家们更专注于每一场战斗中。BOSS战令人兴奋的音乐，寻找对付BOSS最有力的方法，再配合突显2R原则的技巧，可以说《马里奥和路易RPG 2X2》的每一场BOSS战都能让玩家得到充分的享受。

只是游戏没有类似隐藏迷宫或是自由变幻式迷宫那样的挑战，让玩家在完成主线游戏的时候，还能更进一步地去体会战斗的乐趣，这一点让人觉得比较遗憾。

总的来说，《马里奥和路易RPG 2X2》的战斗系统近乎完美的表现让每一个ACT和RPG的爱好者都如痴如醉地沉浸在战斗极意的爽快之中，从见到地图上的敌人的那一刻起，玩家们不会有普通RPG练级的枯燥和乏味，反而是满怀激情地去跟每一个敌人碰撞，然后迅速享受在战斗中。相信每一个尝试过这个作品的玩家，都会感叹任天堂和ALPHA DREAM小组对一款RPG作品的战斗系统能有如此高深的造诣而赞叹不已。不过在其他方面，本作的表现都比较中庸，不过有如此精彩的战斗系统，那就有选择它的足够理由。

GO GO!Let's Go!

R中人生

文 顾昕凯

游戏玩了许多，也接触了许多操作系统，忽然发现，虽然在操作系统中R键永远被归为从属地位，但R键的功能却不可小视。或许是我想的太多，却还是想说说R键里的人生，是的，这个小小的R键所透露出的人生。

希望之R

“《汪达与巨像》”里的R1，恐怕玩过的人绝对不会忘记这个按键，又或许已经成为了习惯。平稳的攀爬，R1会出现；剧烈的晃动，R1会出现；大意的失足，R1会出现。为什么会这样？仿佛就像是溺水的人见到稻草一样，是的，因为那是希望。抓住一切能抓住的，因为抓住了才有希望，战士的梦也好，玩家的心也好，仿佛就由R1紧紧地连在了一起。当你如同战士抓住了边角一样地抓住了你的梦想的时候，我想你一定会感受到，希望从不曾远离。

守护之R

按住R1，里昂举起了手中的枪。是为了杀戮么？我想不是。克里斯、吉尔、卡洛斯他们都不是。面对无辜的市民变成的丧尸，甚至是面对自己的同伴，他们还是举起了手中的枪。为什么？因为对于他们来说，有着更为重要的东西需要他们来守护，那是他们的家以及更多的无辜的生命。人，是很脆弱的，往往遇到困难就会想要逃避，可是我想，也许我们真的该好好地反省一下。难道失去自己最重要的也无所谓吗？或许，当我们将要失去的时候，无论结果如何，真的应该在我们的心中按下那个R1，然后说，我绝对会守护它的！

协力之R

人生需要协力。一个人的力量究竟有多大？可以做到多少事情？至少在游戏里可以做到很多很多。“一骑当千”绝对是很好的证明。可是，当我在《ICO》里住R键的那一秒，当那个少年向少女伸出稚嫩的手的那一刹那，当少年用他纤细的手握住少女的手的那一刻，我真的被感动了。或许我们见过的英雄实在是太多了，独自闯关，甚至连BOSS都可以凭一人之力瞬间解决。但或许我们忘记了，我们不是一个人，我们有着许多的同伴，当你向你的同伴伸出你的手，哪怕只是拉动了他前进一步。可我想，那一步也绝对有着非同寻常的意义。

回眸之R

曾经玩“《山脊赛车》”里有这样一个R键，可以完全看到后面的视角。明明有了后视镜，为什么还要有这样的设计呢？最近突发奇想，也许这样的R键是为了审视自己。没错，是一种审视。当你完全看到后面视角的时候，你一切的行车轨迹就完全地暴露在你的眼前了，哪里偏离了，哪里恰到好处，一目了然。时常的这样审视自己，行车的路线将会趋于完美。而人生，不也正该如此么。时常回顾自己的过去，好好审视自己一番，哪里做错了，哪里做对了，哪里需要改进，不断地审视自己，调整自己的人生轨迹，这样我们的人生也会变得完美吧。

承受之R

我在玩游戏的时候，大多数的时间里都会忘记了防御键的存在。虽然表面看上去不用防御很厉害，但我想大侠们都知道，会防御的才是王道。是的，防御是很重要的，因为那是一种承受。更为重要的是，懂得承受的人，他的反击或许才是真正凌厉的。“《火影忍者》”中的“替身术”就是在敌人进攻的瞬间按下R2防御键产生的强力反击招数。人生也是如此，学会承受别人的不管是无意或是有意的攻击，然后抓住时机来证明自己。我想，这样会比逃避或者胡乱地抨击别人，更能有所成就吧。

换位之R

我想玩过RPG的人都有这样的经历，当在地图上发现路的一部分被挡住了，看不清楚后面到底有没有路的时候，只要按下R键转换一下视角，立刻就能非常清楚地了解路况。这应该说是3D时代游戏一个体贴的设计。但在这个小小的设计中，如果发掘的话，却有着深刻的人生含义——换位

思考。是的，当我们对某个问题与人争执不休的时候，也许换个角度思考，就能够理解别人的想法；又当我们出现死脑筋的时候，也许换个角度思考，问题就能迎刃而解了。不过，虽然我们按住R键的想法几乎都快要成为习惯，却很少有人会注意到生活中的这个问题。但，只要从现在开始，让换位思考也成为你的习惯的话，我想，人生是绝不会有死路的。

不知道是偶然还是刻意，小小的R键中却能够阐释出这么些个人生哲理来，连我自己都觉得有些惊讶。但我想，我们这些游戏人绝不能只是玩玩游戏就算了，因为游戏对我们来说真的很重要。既然是重要的东西，我想，认真地去理解感受它是绝对没错的，绝对！

胜负师：一篇是就游戏论游戏，一篇是从简单的游戏符号出发获得某种感悟……自由谈接受的是各种形式，各种题材的作品，所以请不要犹豫，提起笔，和大家分享你的游戏心得吧！（投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

游戏动漫园

GAME & A.C. GARDEN

前两天心血来潮从网上订购了一套《郑渊洁童话全集》，全套共33本。虽然因为是二手书导致纸有些泛黄，而且是由前后三版拼凑起来的，不过对我来说倒是没有什么太大的影响。毫不夸张地说，郑渊洁堪称是通过文章改变我人生观的导师之一，幼时他的那些童话曾带给了我无数的欢乐，并且也告诉了我人生的诸多哲理。直到现在，皮皮鲁、舒克贝塔、机器猴、蛇王阿奔、幻影号等鲜活的角色依然是我所无法忘却的。如果没有《童话大王》的话，我的童年也许会失去不少乐趣吧。我很清楚自己大概不会再仔细翻阅这套书中的每一部作品，而这套书实际上也不是拿来看的。对于我来说，这是一种纪念——对那段美好的童年的纪念……

栏目主持 卡伦

动漫情报站

动画 《全金属狂潮》OVA即将推出 最萌舰长忙里偷闲性感登场

在147期的"游戏动漫园"中，我们曾为大家报道过《全金属狂潮TSR》的OVA版的消息，而随着时光的推移，距离5月26日(OVA发售日)也只剩下一个月左右的时间了。

《全金属狂潮TSR：战队长忙里偷闲的一天》这部OVA改编自原著的一部短篇，走的是轻松搞笑的路线。作品以泰莎的日记为线索，记录了TDD－1上诸位成员的日常生活，也从更私人的角度描写了这位年轻的舰长泰莎对舰内众人的看法以及对宗介的感情。

虽然按照现在的情况来看，千鸟要在本作中应该不会登场，不过相信对于泰莎迷来说这不是什么大不了的事情。据制作方透露，为了"服务观众"，本作将会出现诸多令男性读者大喷鼻血的场景，这也无疑令本作的受期待程度更提升了几个等级。

此外，令人最为关注的《全金属狂潮》小说也开始了最新的连载。新作的主人公虽然也是泰莎，但作品的基调就与OVA截然不同了，相信一直在关注小说版的朋友都会知道TDD－1和秘银在之前究竟遭遇了多么沉重的打击，而本作的主题则是重逢。前几部作品中一直都给人一种异常压抑的感觉，看来这次的《全金属狂潮》终于要重新走向光明的一面了。

动画 《舞－乙HiME》补完计划启动

与《机动战士高达SEED》同为SUNRISE出品，并且一样也有着前后两部之分的《舞－乙HIME》似乎也有着和前者一样的命运。那就是作品的口碑不如前作，但收视率却节节上升。而现在，双方的共同点又多了一个，那就是——《舞－乙HIME》也要推出OVA版动画了。

共达4话的《舞－乙HIME》OVA版将于今年秋季推出，但以之前《机动战士高达SEED DESTINY》的结局强化版《被选择的未来》以及外传《观星者》不同，这部OVA将是对TV版动画的真正补完。"舞－Project"的导演监督小原正和在接受采访时表示这部OVA将会把TV中埋下的伏笔解释清楚，并向观众们保证本作绝对会给人带来惊喜。

电影 《死亡笔记》电影版主唱公布 世界最疯狂摇滚乐队倾情献声

日前，将于六月上映上半部的《死亡笔记》真人电影版公布了主题曲的演唱人选。令人有些意外的是，演唱者并非是日本本土的歌手或团体，而是有着"世界最疯狂摇滚乐队"之称的美国摇滚组合——哈辣红椒乐队(RED HOT CHILI PEPPERS)。

哈辣红椒乐队成立于1983年，音乐源于朋克、疯克、说唱、重金属，再加上他们特立独行的性格，形成了时下最名正言顺的hybrid rock(混血摇滚)。二十年来，哈辣红椒乐队在世界摇滚乐坛上始终都有着举足轻重的地位，甚至在毒品问题、团员逝世与更替等问题的考验下仍能屹立不摇并获得葛莱美奖，这些都不由得让人对他们感到由衷的敬佩。

据称，联系哈辣红椒乐队的是担任《死亡笔记》电影版制作方之一的华纳兄弟公司。在他们的建议下，哈辣红乐队的成员们阅读了本作的英文版漫画，并对本作的剧情大加赞赏，而后欣然同意为这部电影版演唱主题曲，表示将为这部题材奇特的电影提供不输于原作的主题歌。

很明显，这是制作方为了让《死亡笔记》电影版走向全世界才采取的一步战略，但为了不失去日本这边的市场，日本版的PV也会同步推出。

GAME & A.C. GARDEN www.plumgoal.com

《柯南》剧场版第十部上映《侦探们的镇魂歌》并非终焉

动画

4月15日，《名侦探柯南》剧场版的十周年纪念之作——《侦探们的镇魂歌》于日本隆重上映，同时也引起了新一轮的《柯南》热潮。与以推理为重的TV版不同，剧场版一向便是以“好莱坞大片”为努力对象的，这也令作品的紧张性和刺激性提升了许多。根据曾前往观看过《侦探们的镇魂歌》的动漫迷反映，本作的华丽程度堪称为历代之最，而情节比起前几部作品也有了一定的进步，从一开始便使观众们紧张得无法透过气来。另外，在本作放映前有一些朋友由于片名的关系而产生了“剧场版将在本作后完结”的错觉，但影片结束后在大屏幕上闪现出来的“2007年，第十一部剧场版制作决定”的大字则令这个谣言不攻而破。对于《柯南》FANS来说，这无疑是一个绝好的消息吧。

爆裂天使再度降临？

动画

相信有些朋友应该还记得2004年初由GONZO制作的TV版动画《爆裂天使》，这部以20XX年陷入一片动荡的东京为舞台的动画开始时曾凭借那精彩的战斗场面和镜头处理吸引了许多人的目光，但随着时光的推移，GONZO在讲故事方面的缺陷却又一次暴露无遗。本作的剧情是最为令人失望的一个环节，而其他部分从总体上来看也只能称得上是平平而已。现如今本作之所以会还在有些朋友脑中留有印象，相信有很大一部分原因其实都是由于白亚右月那精美的人设吧。

不过，制作方似乎并没有对本作丧失信心。日前，在本作的官方网站上出现了这样一条神秘信息：天使再临，动画新计划始动。由于在网页链接上特别强调了先前推出的动画为TV版的缘故，因此这部新作极有可能以OVA甚至剧场版的形式推出。而那个黑色的剪影看起来则很像前作的第二女主角美古。目前官方还没有公布更多的消息，对此有兴趣的朋友敬请关注之后的“游戏动漫园”。

《五星物语》第12卷发售

如果你喜欢上了一部漫画，而这部漫画的作者又是个典型的慢性子的话，那你便会成为这个世界上最可怜的人。例如卡伦从小学时起便开始看《凯普》和《BASTARD!》，但直到现在，这两部漫画的完结还是遥遥无期。而比起这个，《五星物语》的FANS应该要更倒霉一些，因为永野护这家伙早就抛下了“这部漫画我要画一辈子”的誓言。从最初连载时开始，我们已经苦苦等待了二十年，但这部作品却仅仅迎来了单行本第十二卷的发售而已……

套用一句歌词“我们等待这一天，等待了多少年”，相信用这句歌词形容“五星迷”此刻心中的心中的感受大概是再合适不过的了。4月8日，《五星物语》的第十二卷于日本发售，距离第十一卷的发售已有了三年之遥。在用三年的等待换来了三十分钟的快感后，《五星》的FANS又进入了新一轮的等待，而从现在的情况来看的话，如果能在三年后迎来新一卷的话，那已足以令他们谢天谢地了。

在这里顺便也提醒一下诸位《五星》FANS吧，为了庆祝《五星物语》连载二十周年，日本将会在五月下旬推出《五星物语》二十周年纪念特辑——《Best of FSS》，有条件的朋友就快些进行订购吧。

经典赏析 潮与虎

作品介绍

作者：藤田和日郎

历数日本历代的热血少年漫画，无数作品让人铭记在心，乃至于把热血经典成了悬搞。而在这众多的作品之中，有一部被很多人深深喜爱的作品，乃至于多年以后许多RPG不得不从它的剧情中汲取营养，这就是藤田和日郎老师的代表作《潮与虎》，据说在台湾它有个很恶俗的译名《魔力小马》——不过……还是让我们忽略这个问题吧。

如果从头说起，故事要追溯到天地初开，“气”上升和下降，成为两种不同的形态，一种是人，一种就是白面者。所谓“白面者”就是中国古代妖怪传说中的九尾狐，相传自古以来只有用兽矛才能制服白面者，而苍月潮家族一直以来守护的就是这把兽矛，兽矛还封印着另外一个吃人的怪物“老虎”。显然和所有故事一样，最开始苍月潮并不知道这一切，只是在无意间放出了老虎，随后围绕兽矛展开了许多意想不到的故事，而少年在一次又一次的守护之中终于渐渐明白了自己的命运，他坚定地拿起兽矛，朝着自己命运的方向冲刺。

在经过了无数次战斗的洗练之后，苍月潮终于明白了自己和老虎是如何因为兽矛而站在一起战斗的，这一切从前世到现在，仿佛一个必然的弧线，最终回到了宿命的焦点。在浩瀚的海面上，苍月潮和老虎共同面对他们唯一的敌人——白面者。

评价

如果说《龙珠》这样的幻想类热血经典表现的是让人感动的淳朴角色一生波澜壮阔的画卷，那么《潮与虎》所表现出来的就是一场关于缘分和信念的冒险。以今天的目光来看，这个故事多少已经有些过时，甚至某些桥段也在后辈漫画家们的辛勤模仿下变得有些老土和不合时宜，尤其是开头一段的长长铺垫，让很多后来才看到这部漫画的人都望而却步。很多人都无法想像，一部漫画在单行本前十几本都不具备强烈吸引力的情况下居然能够画到最终完结，这简直是现在漫画杂志所不能容忍的。然而正是因为漫画杂志的宽容，使得《潮与虎》在经历了漫长的铺垫之后终于开始爆发，一气呵成到结尾，并且奠定了其少年漫画历史上不朽的地位。

《潮与虎》的开局采用了老式日本漫画单元剧的形式，一点一点将苍月潮引入到关于兽矛、白面者和老虎的往事纠葛中，在一点一滴的剧情渗入下，人物形象和他们各自所占据的位置才慢慢显示出来，在如今的日本漫画界，这种不紧不慢讲述故事的节奏恐怕再也看不见了……而当故事演绎到接近一半的时候，忽然之间剧情一下子紧张起来，白面者和苍月潮之间的矛盾在瞬间爆发到了最大限度，使得习惯了慢慢铺垫节奏的读者一下子紧张起来，并随着剧情的不断进展一直走到最后。其作品中最后所展现出来的决战场面堪称少年漫画史上的经典一幕，拥有相当程度游戏阅历的读者不难从各种游戏的结尾找到似曾相识的感觉，由此可见藤田和日郎对如今的动漫和游戏作品影响是多么的深远和广大。

游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE

主持人 阿修罗

阿修罗的地狱传言

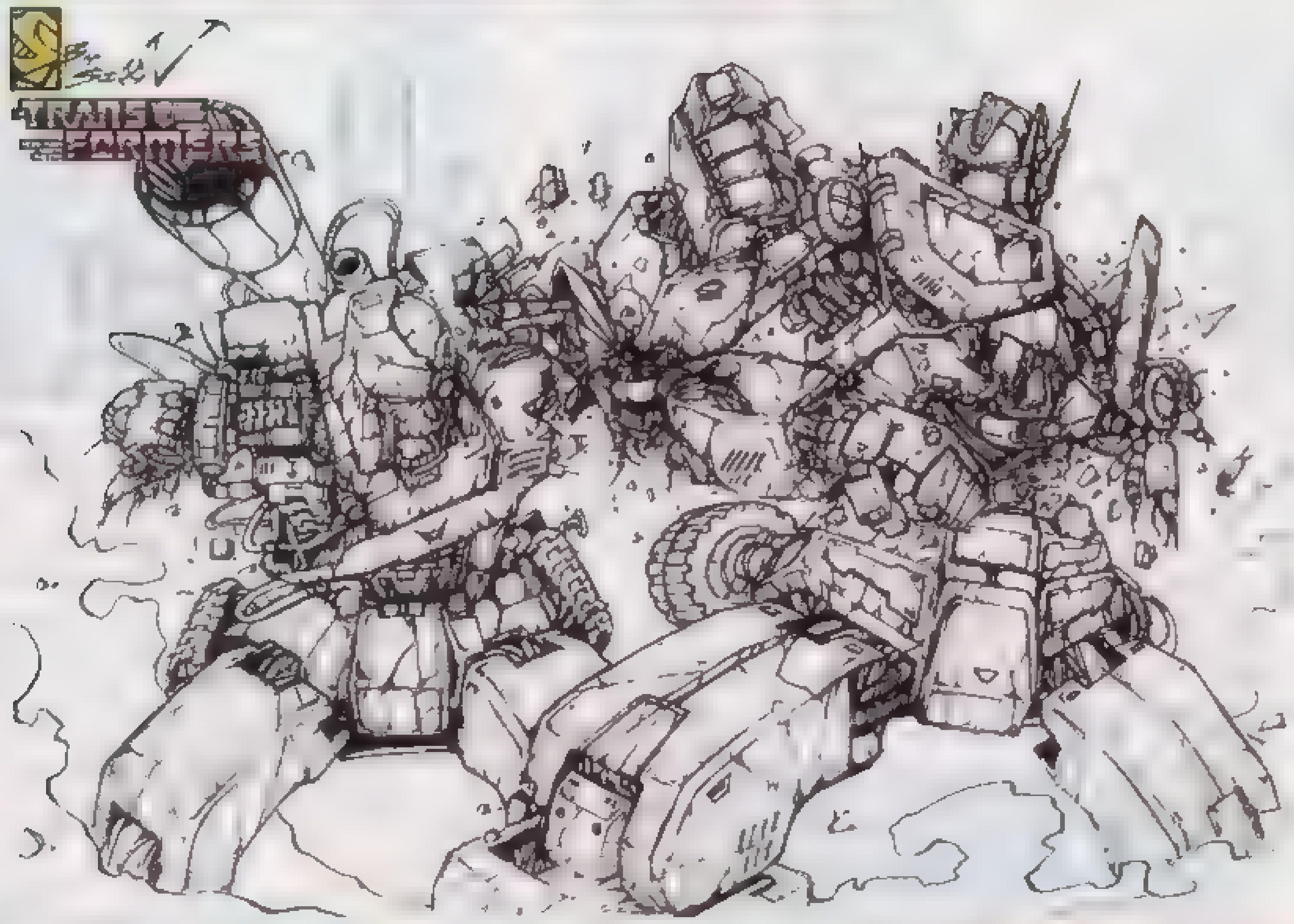
画画和其他很多事情一样，要经常练习。灵感固然重要，没有熟练的笔法也是不行的。很多画友可能刚刚开始学习绘画，不敢动手画。这样是不好的！大家可以随身携带一本涂鸦本，在看漫画的时候觉得某处的技法不错的话就随时临摹一下，玩游戏的时候也可以对游戏人物的动作进行速写……长期积累下来画技一定能够得到提升的！

广州·MOMO

最近一次见到菲莉希娅是在什么时候？应该是去年的《NAMCO × CAPCOM》吧……

天津·吴疆

人物的动态和上色都很不错。不过背景和文字的处理略显简陋，作为稿件的一部分，这些细节也是不应疏漏的！

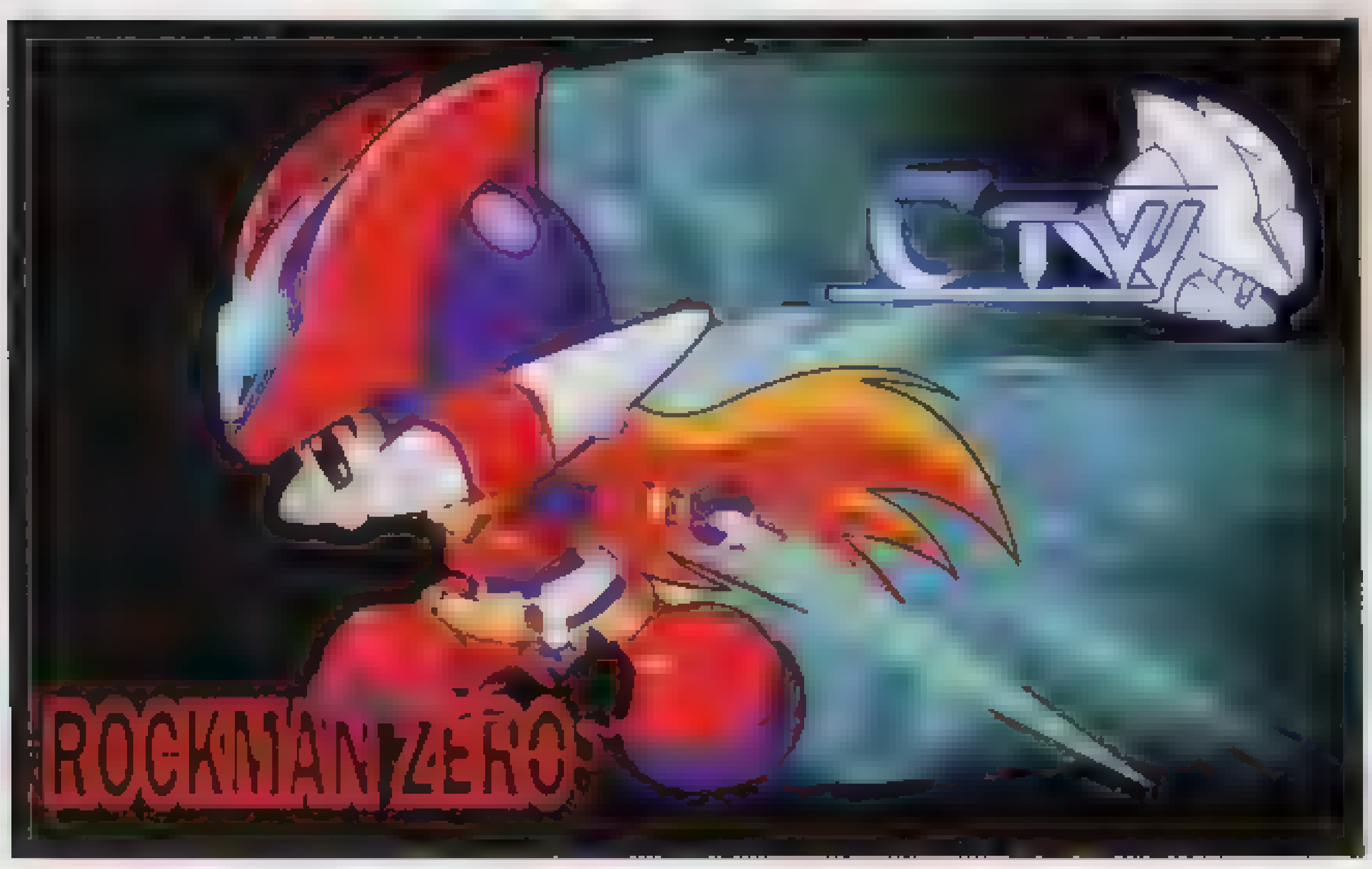


长春·SIX—V

SIX—V最擅长的《变形金刚》又来了！可惜这一次是黑白的，为了再现细节不得不将稿件的尺寸放大，多占了一个别人的位置哦！

重庆·ataki

创意很好的一幅作品！不过人物部分的色调没有把握好，使得他看起来像是营养不良的孩子。此外，对于17岁这个年龄段的外貌特征的把握也有待加强……



杭州·彼得潘

很可爱的ZERO，就是感觉头有些过大了，让人想到了治愈系的"备长炭"……

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名(Email中也要注明)，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后。画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来

栏目主持：纱迦 & D·S

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.com.cn
短信：移动玩家发送JCDC+各类意见到8002605
联通玩家发送JCDC+各类意见到9002605

☆《游戏机实用技术》+《掌机王SP》+《游戏城寨》的联合抽奖活动火热准备中！详情请见本期封底。上次20万大抽奖有位中奖者的话很精辟："现在才发现，我是在'天上不会掉馅饼'的谎言中长大的！"所以，无论是你全机种制霸的"N有新人"，还是没有任何主机的"全无旧人"，都不应该错过这次机会！

★美国E3展和东京游戏展是咱们游戏界一年两度的盛会，眼下马上就要到E3展的时间了。需要注意的是，往年的E3展均是在5月下旬开幕，而今年的开展时间提前到了5月10日！也就是说再过十来天我们就可以看到了！去年的E3展上三大主机虎视眈眈，可惜只有X360拿出了真功夫。今年又会有什么看点呢？请关注本期焦点！

☆近来全国天气变化无常，令人难以捉摸。编辑部所在地虽然没有沙尘暴，但天气突然变冷，果然又有人中了招。归根结底还是平时锻炼不够，尽管不少小编都在杂志上喊过要健身，但是能坚持下来的却没有几个。万望各位读者以我们为鉴，工作学习游戏之余也别忘了加强锻炼。当然，百忙之中也要抽出时间多给《游戏机实用技术》提些意见啊！

编辑部的故事

经典翻译

胜负师两个月前看了一部《勇敢者游戏2》，里面的字幕把所有的"不(NO)"都翻译成"号码"，把所有的"好的(FINE)"都翻译成"罚款"。大家想必已经在小编寄语里看到他的牢骚了，不过最近又有一部翻译更强的片子横空出世，那就是由某工作室翻译的《龙与地下城 The elemental might》。此片可谓学英语之极品！首先，该片的翻译十句里倒有九句不通，而且极为简单的句子也翻不对，绝对能增强大家学英语的信心；其次，该片字幕并非一无是处，起码它已将每个词都翻译出来，并按照原句顺序放上，对于想练习听力的人来说具有启发式的联想提示功能。（如I'm punished，翻成我是罚款。）

以下是公认之三大经典翻译：

A faster than B	A快的比较级比B
We are the world	乌鸦的窝
No,I'm not kidding,I'm serious!	不，我不是基丁，我是希丽思！

老编袭来

除去泰坦这个数码狂热分子，众编在手机方面并无追捧攀比之嗜好，很多人的手机都已经用了3年、4年甚至5年。不过随着时间的流逝，众编的手机也到了更新换代的时候。而最近几款新出的型号颇令各位动心，于是最近编辑部内便有数人出手。在MIDI手机铃声时代，有编辑把老编的来电铃声设为Namco名作《猫捉老鼠》的主旋律，其寓意不言而喻。进入MP3时代后，这个曲子就被《EVA》里的《使徒袭来》代替了。所以只要听到这段曲子，大家就会明白：强如使徒般的老编即将袭来！

方便面谣言

自雨滴加入之后，很快与编辑部里的女性美编打成一片，起到了不可取代的纽带作用。不过，很多话传着传着就变了味……

某天一位新美编加入，很快编辑部内便有了谣言："据说这个新美编可不得了，把她家的猫都拿去煮了方便面！"老编一听大惊失色，立刻下令追查。负责担任侦探的纱迦很快探明此谣言为1.02版，而1.01版是"她家的猫会煮方便面！"这也很不可思议，看来依然有问题。那么真正的1.00版是什么呢？最后在雨滴那里找到了答案：她家的猫会吃煮的方便面！

本期流行

游戏名称	实际人数	代表编辑
罪恶装备XX SLASH	6人	Gouki、邪魔天使、十六夜
最终幻想XII	5人	泰坦、纱迦、胜负师、卡伦
上古卷轴IV 遗忘之都	3人	邪魔天使、十六夜

"《罪恶装备》系列"新作推出，以十六夜为首的一小撮活跃分子兴奋不已，遂成立了"GGXX SLASH推广委员会"，由十六夜就任委员长。在其努力下其势力目前已扩充至6人，虽然算不上人多势众，但连久经考验的Capcom 2DFTG支持者Gouki也被拉下水，实在是令观察家倍感震惊。不过考虑到目前2DFTG的实际情况，这一现象也属正常。Capcom/SNK的2DFTG爱好者们，现在便是转型的最佳时期了！

本期宝物

日本一的人气游戏《魔界战记2》即将推出数码原画集！这个数码原画集可谓日本一的传统，之前的数部作品如《灵武战记》、《魔界战记》都推出过。数码原画集虽然不能拿在手上当书看，但里面的图片可以直接用在苹果机和PC机上，同样是很吸引人的。这次的《魔界战记2》数码原画集依然收录有游戏相关的所有图片，包括宣传画、线稿、彩稿、海报、设定画、包装图案等等，此外还会有从未公开的原画以及原创壁纸年历。

《魔界战记2》数码原画集定于5月12日推出，售价为3990日元。哪位如果有幸入手的话，记得好东西要与大家一起分享（老编：你竟敢非法复制光盘！纱迦：我……我这是代猫太要的。猫太：……）

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第81～92期、总第95期、总第105期、总第108期、总第117期、总第126～129期、总132～133期、第136期、总第139～141期、总第143～144期、总第147～151期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期、总第145·146期，定价19.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

133****6185：某日购入NDSL一台带到学校，在英语课攻防战中，不幸被敌总将发现！我刚要解释这是新的文曲星时，敌总将说道："上课玩NDSL，胆子不小啊！"

在星爷(注：非星夜)的《九品芝麻官》里有句很经典的台词："贪官奸，清官要更奸，不然怎么抓这些贪官？"看来你们老师是深谙此道啊！

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

135****7404：纱迦你真的是胆大包天，包天胆大，居然敢将小乔推出斩首。建议你下次出场时最好身背一大树枝，背插一白旗，上书：负荆请罪！不然你很可能……

喝，吓谁呢你！咱们玩《真·三国无双》出身的人，谁身上不背着几万条血债。洒家打死小乔也不是一两次的事儿了，我想想她是怎么死的——被赵云C1捅死、被赵云C2挑死、被赵云C3抡死、被赵云C4抽死、被……(以下略去2372字)

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

137****1498：偶买了架PSP后要求店长帮忙下游戏，店长总以没到新游戏为由推辞。临走时无意听到店长对一漂亮小姐说有最新的游戏，我站在门口，有杀人的冲动。

我倒是觉得你们店长也许没有骗你，只是他觉得女生比较好骗，所以就哄她说有最新游戏。你说是不是呢？

……这种理由也能找出来？你和那家店是不是有什么不可告人的关系？

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

广东东莞 张智洲：亲爱的纱迦、D·S，您好！在UCG第150期里，纱迦兄提到星夜的日文名字叫星矢，请问这关星夜学英语有什么关系？

星矢在5个青铜圣斗士中，恐怕是最不讨人喜欢的一个。而星矢的底力之强就不用多说了，所以他素有小强之称。而小强又是蟑螂的代名词，不喜欢也是正常的。不过以上这些和星夜学英语完全没有关系，因为这就是在恶搞啊，哈哈哈哈哈哈……(久不闻声的八神式三段笑再次发动中)

顺便说一句，Liky在日语里的发音和李逵是一样的，另外也和李鬼是一样的。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

河南三门峡 祝卉卉：本期封面不是很喜欢，看你们把我家芙兰给放到什么位置了= =+++++++还那么暗。

……位置是我们的事，不过暗就和我们没关系了，主要是人黑。

谁又在拿黑说事儿？是啊，人家是黑，不过你有的黑吗？

大家好，刚才是在编辑部中有黑人之称的……为大家作的现场报告……

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

福建 郑兴：我是沙县人，感谢贵刊正面宣扬"沙县小吃"。提醒众编一点，外头假冒的沙县小吃很多，需注意。辨认的方法有：

一、听听店主是否会讲沙县话(就是听起来有一点点像日语的那种)；

二、沙县小吃几乎是纯手工制作的(馄饨馅可是要用木棒打上万下呢)，味道自然纯正，相信在全国各地均留下"啃迹"的众小编应很快会辨认得出。

因编辑部中有正宗福建人，故已确认编辑部附近的沙县小吃为正宗产品，绝非假冒！

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

133****1199：看到雨滴姐姐在148期读编往来中的两句话语，我深感当今MM们"红妆与武装并重、萝莉与暴力共存"意识形态的强大，以后要找GF得小心了

"红妆与武装并重，萝莉与暴力共存"——您形容的这是《扑杀天使》吧……— —|||

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

西安 冯健：要我说你们从下期开始就把附赠的光盘一步到位改成"蓝光"光盘吧！

您的建议非常好！虽然实现起来较有难度，但我们文编无所谓，只是非编部门的几位大哥想找您单独出去谈谈……

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

齐齐哈尔 崔明明：我很喜欢玩《真·三国无双》，自从我第一天玩的那天起我就喜欢三国里的每一个人物。有一次在语文课上语文老师问同学们败走麦城的人是谁，大家谁也不知道，于是我站起来说败走麦城的人是关羽。老师问我怎么知道的，我说我用关羽就是在这关败走的……

其实，对于广大《无双》FAN而言，在麦城败走次数最多的应该是吕蒙而不是关羽吧……

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

淮北 李正：我爱UCG，因为她像朋友，像家长，像恋人，更像老师。曾记得，有一次，因为父亲的公司拖欠工资，使得家里熬得只剩下了三元钱的伙食费，我承认这是家里第一次也是惟一一次出现经济危机。当时，我路过书摊，UCG的最新期已经到了，我很无奈，看着书一本本被别人买走，我终于答应老板帮他整理了一上午的书，才换取了一本UCG。当时，我拿着这本书，泪水却不由自主地落下了。我不知为何这样爱着UCG，但我相信，我一定会陪伴她度过一生。我的欢乐与忧伤只有你能为我珍藏，永远地谢谢你——UCG。

在制作读编的日子里，每当看信看到深夜时，总会有这样充满深情的来信令人精神为之一振。谨在此代表所有小编们感谢您的热情与支持！

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

重庆 彭佩曦：有一次上自习的时候，我觉得无聊，于是就开始玩GBA上的《恶魔城 晓月圆舞曲》，玩得正兴奋时，班主任突然冲进教室，说："彭佩曦，你出来一下。"当时我脑里一片空白，以为自己玩GBA被发现了。结果，老师从衣服里拿出

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第12～18辑、《掌机王SP》第20辑、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第31辑、《掌机王SP》第34辑。以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第36～38辑，定价8.8元。《NDS专辑》Vol.1，定价25元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收) 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

[醒目]暴！暴！暴！大量雨滴、纱迦、泰坦、胜负师等人图片(还有站长哦)
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=201440&replyID=&skin=1

一台SP对我说："听说你是《晓月》高手，那你帮我冲一下BOSS RUSH。"我松了口气，接过SP，挑战开始，1分34秒过后，世界又清静了，但老师半天没回过神儿来，被我的1分34秒给惊呆了："原来还可以这样打啊，好了，你可以进去了。"

您的运气实在是好到家了，简直和中彩票的概率差不离。不过再等七八年，随着我们的玩家一天天地成长起来后陆续走向工作岗位，这个概率肯定会逐渐增加吧。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

黑龙江　史智超：我们这很不发达，没有机场，请问怎样才能邮寄PS2呢？邮来了会不会有损伤？以前我一朋友给我邮了个CD随身听，收到时已成"金属饼"了，气得差点没自残。

以防万一，PS2这种精密器件还是您自己坐火车去附近的大城市里购买比较保险，否则PS2难保不会成为又一个"煎饼合子"啊……

[提供者 孙可冀]这是我去成都的时候无意中发现的正在施工中的两幢大楼，看到的时候乐得不行了。我心想莫非包工头也是个游戏迷？不过再一看时间：是PS3外形发布不久，不会这才是PS3的创意之源吧？

动漫游工作室邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师世界全书》，定价28元；《生化危机 十年典藏》，定价28元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《女神侧身像 诸神之黄昏》，定价38元。

邮购地址是：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱动漫游(ACG)读者服务部(收)，邮编：730010。请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931 8663118。Email：acg@vip.163.com

本期之最

最警觉的读者

关于第148期的特别调查：就算我有DVD播放设备我也不告诉你们，我才不借你们呢！

——常畅读者显然曲解了我们的动机……

最会类比的读者

我收藏的UCG比我家的狗还高！

——真希望程放读者家养的宠物狗至少是只苏格兰牧羊犬……

最能YY的读者

为什么第148期封面和第134期的一样都是伊达政宗？难道封面设计美编Jason是正太控？

——李学之同学的联想力还真是丰富啊……

最有联想力的读者

148期《编辑部的故事》中的多边形我一看还以为DORORO兵长到编辑部上班了……

——手机号码为136**6617的朋友留言**

最狡猾的读者

每当看UCG时就把《猪笼城寨》放在上面，一旦被发现，便可以"牺牲小我，挽救大我"。

——此乃吴博林同学某次在课堂上痛失UCG后想出的"烈士断腕"之策略

最洒脱的读者

高考在即……引用《樱大战》的一句台词，"花有开时，亦有落时，人生亦是如此吧！"

——希望这位朱悦文考生能对自己有信心一点，您对《樱大战》的理解显然有些偏差……

最苦恼的读者

UCG已经不能在家长面前看了。

——面对杂志上愈来愈多的清凉MM图片，张德城小弟无奈地叹道。

最吊人胃口的读者

在我的心目中，其实各位小编早已不是人了……(翻页)……而是我心中的一种寄托！

——……吴越同学，有啥话你不能一气儿说完呢？

《游戏·人》邮购信息

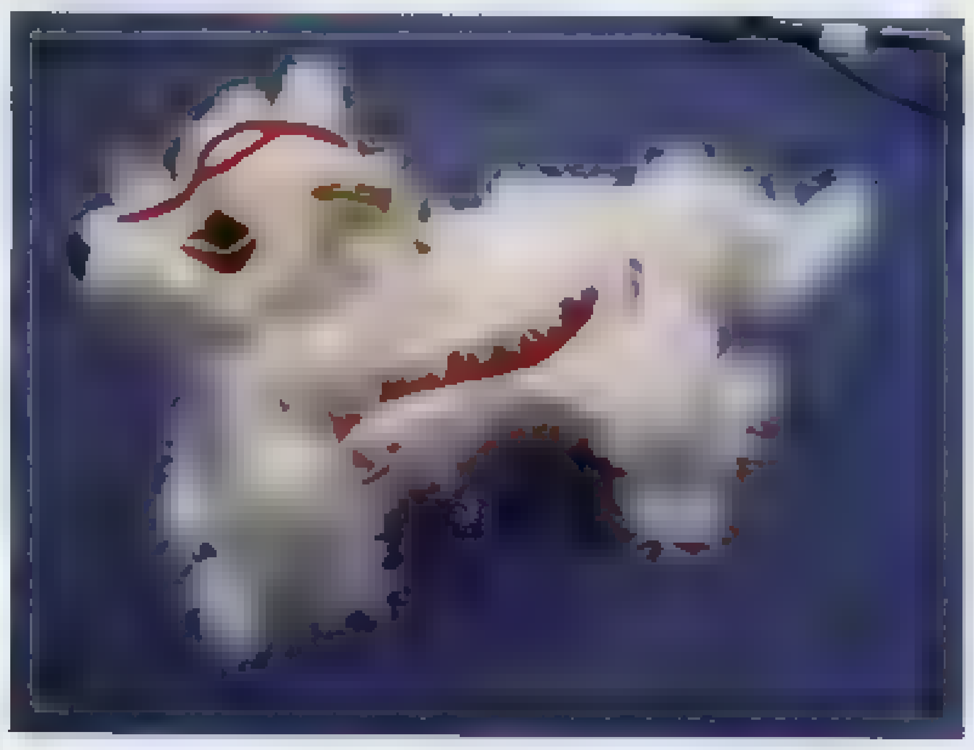
《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第12辑、《游戏·人》第15～17辑，定价16元；《游戏光环系列DVD》第1辑、《游戏光环系列DVD》第3辑、《游戏光环系列DVD》第4辑、《游戏光环系列DVD》第5辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第9辑、第11辑、第12辑、第14辑、第15辑，定价12元；《火焰之纹章 完全事典Ⅱ》，定价28元；《超级机器人系列 α完全档案》，定价28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏 人》读者服务部(收)，邮编：730020。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

下期预报

UCG再发神作通缉令

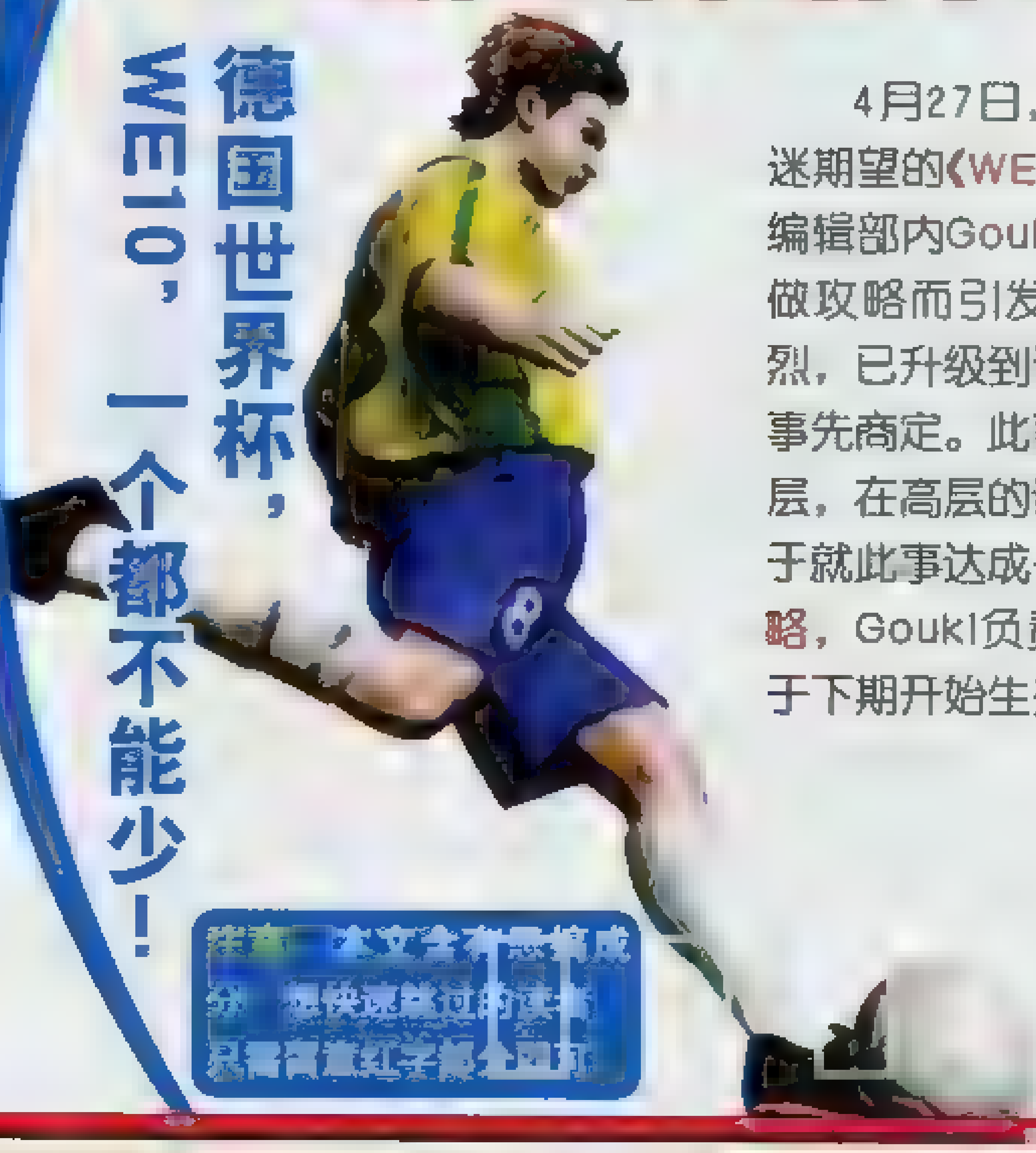
倍受关注的Capcom作品《大神》已于本期截稿前杀到，经有游戏达人之职称、享受国家二级津贴的胜负师鉴定，已确认本作为06年度又一神作。众编现已将嘉奖令寄往Capcom，对制作该游戏的四叶草工作室提出表扬。预计该作的完全攻略将在下期登场，届时请大家千万不要错过！



◀胜负师已将自己的狗装扮成了大神的样子。

游戏机实用技术2006年6月A

WE新作降临平息内讧



德国世界杯，WE10，一个都不能少！

4月27日，全国球迷兼游戏迷期望的《WE10》即将登场！但编辑部内Gouki和阿迪之间为抢做攻略而引发的内讧却愈演愈烈，已升级到谁先摸到游戏都要事先商定。此事目前已经惊动高层，在高层的调停之下，双方终于就此事达成一致：阿迪负责攻略，Gouki负责影像。此协议将于下期开始生效！

下期看点

☆少年杨格斯攻略成定局，DQ背景遭媒体质疑。

☆内涵游戏MOTHER3登场，内涵男制作内涵攻略！

☆FFⅫ小说继续连载中，感泪的最终回下期迎来！

☆D·S访谈大爆内幕，特企号称可比超级女声！

Gamehall

我们编辑部里有一个共同的口号——

努力工作，拼命玩！

小编寄语

阿修罗

实际上这一期是有重大的事情要发表的。要发表的内容并不那么惊天动地，可是却有那么些伤感。因为从下期杂志开始，阿修罗就要暂时和全国的读者以及编辑部的同事告别，去闯一番新的天地了。

突然公布这样的决定可能不少人多少都会觉得有些吃惊，不过这绝对不是一个仓促的决定。成为“UCG”的一员以来，我不仅作为一名编辑和大家一起度过了4年的岁月，还在工作的过程中学到了很多东西。然而，随着玩家总体水平的提升，我越来越觉得只有令自己更加充实才能满足读者们的需求。所以，很久以前我就有了出去学些新东西的打算。直到最近，这个打算才变成了决定。

暂时的离开并不代表阿修罗会永远离开大家。等到《机战》和《塞尔达》推出的时候，我可还是会乱入的哦！而且，如果哪一天我的SP回复满了的话，我可还是会再回来的哦！

最后，感谢和我一起走过这4年的所有可爱的读者以及同事们！

GOUKI

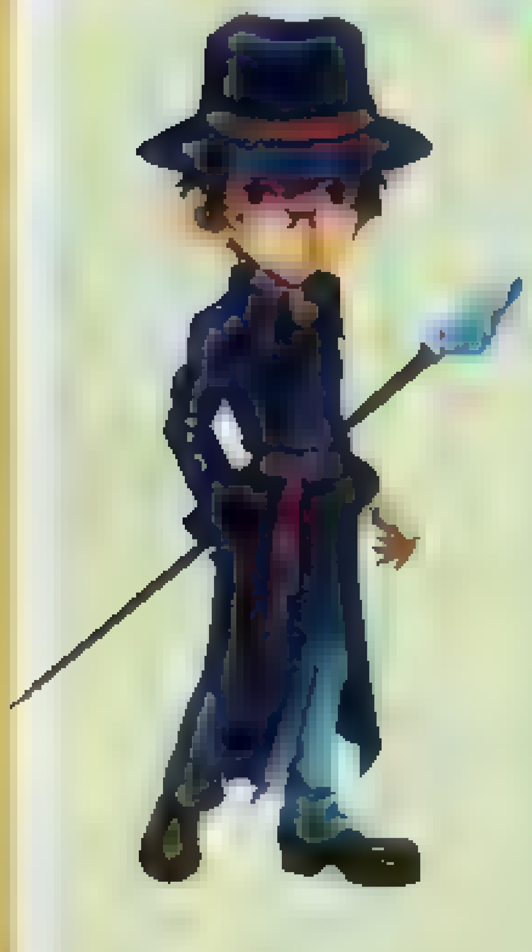
◆这个月看了三部与拳击有关的电影：《百万金婴》、《洛奇》和《铁拳男人》。其实自己对拳击这项运动一向不甚感冒，所以这些碟买了就放在家里一直没动力开看。先看的是《铁拳男人》，这是因为自己很喜欢拉塞尔·克劳的《角斗士》，结果非常感动，的确是一部很棒的励志片；接下来是《洛奇》，这部电影贵为奥斯卡得奖电影，但以如今的眼光来看，无论是内容还是创意都显得太过时了，不能不让人感叹时代的变迁和人意识形态的变化；《百万金婴》是最后看的，因为想着反正已经看了两部拳击的了，不如再看一部吧……克林特·伊斯特伍德和摩根·弗里曼这两个老戏骨的演技真是没话可说，而希拉里·斯万克，在看电影时，我当真就认为她是为拳击运动而生的女人。

如此这一来，4月份可以说是“拳击之月”了。

◆《WE10》已经确认不可以使用中国队，其实真正喜欢玩《WE》的，又有多少人会在意有没有中国队呢？但从另一方面来说，中国足球这四年来的不进反退的确让人心寒，用“咎由自取”来形容可能有点过，但在我们最喜欢的足球游戏中看不到中国队，无法在大师联赛中买到我们的那些“希望之星”，这又是谁的错？

◆最近在“GGXX推广委员会”委员长十六夜的蛊惑下开始玩《GGXX SLASH》，最初上手时实在是有些不习惯，其他游戏的攻防理念似乎根本不适用于这个游戏。而且角色数量众多，招式性能差异巨大也让人有些手足无措，但有些时候事情就是这样，人家都在热火朝天地对战，你甘心当看客么？

泰坦



◇一帮朋友最近公费出来旅游，途经深圳，约我出去喝酒，谈及他们途经九省，遍历中国名山大川，饱览南北如云美女。我问他们为什么要来深圳，据我所知深圳应该没有什么特别伟大的名胜古迹，且又不盛产美女。朋友F1、F2、F3均笑而不答，F4说：主要是放松一下。我问：来深圳放松？你们脑子没问题吧？F4说：看着别人忙碌，而我们悠闲地住星级酒店，洗桑拿，把酒赏月，可以获得双倍的满足感。在那些比较生活压力小，日子过得悠闲的城市找不到这样的感觉啊。怎样，兄弟，要不要跟我们一起去放纵几天？我问：你们老板是干什么的？莫非最近兼并了微软？怎么有这么强的财力和这么蠢的脑子，让你们出来白花钱？F4说他们是做短信服务的，这几年里赚了不少钱，但老板却要转行，让他们几个出来寻访市场。说这段话的功夫，他自己就收到两个短信，都是他们公司发的——SMS1：我是一个多愁善感的女孩，开朗大方，热情奔放，那天我对你一见钟情，你也许不记得了，请回复LP跟我说两句话好吗？SMS2：色鬼，我把咱们俩的相片发到这里啦，回复DP直接查看！有疑问请拨打XXXXXXXX。

◇主编教育我说：要对这个世界充满爱和欣赏，用一颗幸福的心去感受这个世界。但我就是感受不到幸福，就是不爽，就是郁闷，怎么办呢？我的郁闷是因为对自己不满意，对自己不满意是因为自己的事情做得不够好，事情做得不够好是因为水平不足，水平不足是因为没有时间学习，没有时间学习是因为时间都花来做事了……试问哪个环节可以停下来寻求改变？如果明明是自己看不惯自己，明明是日子过得毫无生趣，还非要自欺欺人，说什么快乐啊满足啊幸福啊，那就太没劲了。(^—^)

胜负师

Ⅰ让各位游戏人久等了！其实每隔两个月，对于游戏文化究竟应如何表现，我与几位同事都会在工作过程中进行思索，当然更希望得到的是各位读者的反馈。

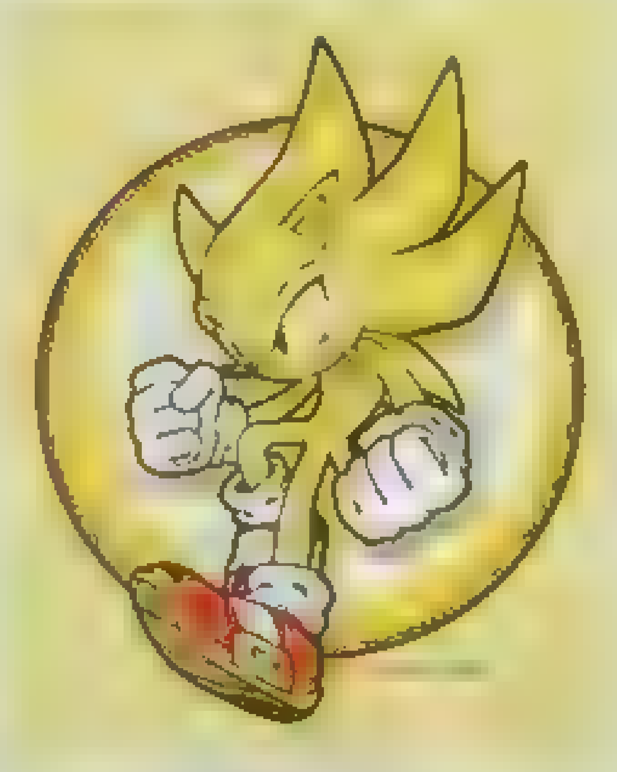
Ⅱ《FF XII》果然博大精深，隐藏要素丰富，玩法多样，实在令人欲罢不能。只是下一个神作——《大神》又降临了，这……这……还是那句老话：一天要是有48小时就好了。

Ⅲ因为搬了新家，所以请几位同事吃饭，他们对胜嫂的手艺赞不绝口，特别是那条红烧鱼，绝对是星级饭店水准。就不知当年胜嫂第一次做红烧鱼时烧焦了一半，放在盘里看上去就像受了辐射一样。不过她并没有因此而气馁，在数次尝试之后，终于掌握了其中要领。有时候，相信“我能，我可以！”真的很重要。

Ⅳ脑袋都是你心里都是你 小小的爱在那城里好甜蜜 念的都是你全部都是你 小小的爱在那城里只为你倾心[本期推荐歌曲：王力宏《大城小爱》]

猫太

◎“命だっていつか終わりに来る、でも私たち出会って一緒に过ごす时间が、消えてなくなるわけじゃないって。(生命总有到头的一刻，但我们相遇至今的时间并不会因此磨灭)”《翡翠森林的狼与羊》的一段经典对白，期待DVD版发售。



▲超级索尼克登场！似乎有一些事情要开始发生了，但是……很微妙。

◎祝《怪物猎人2 dos》200小时突破，交了那么长时间的学费，总算开始摸透了游戏的系统。拿着一把“龙刀（焰）”可以单骑讨伐老山龙了，而且“クイーンレイピア”的终极改造也接近尾声，看来要开始筹划一下换掉弓箭的雌火龙套装了。

◎吃到了有生以来最高级的喜糖——阿尔卑斯奶糖，而且还附带一个精美的“喜”字，这年头啊，什么都要高级……

◎今天要为大家讲一个故事：从前有一个小孩，死了。——The end

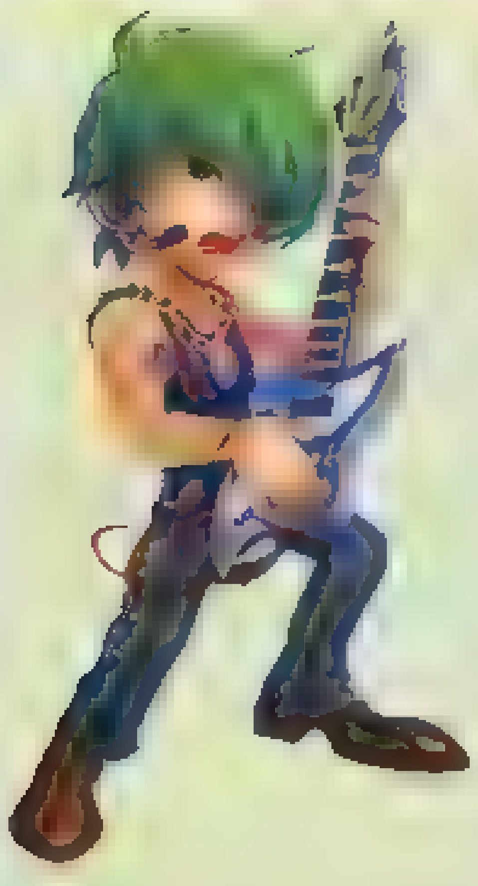
多边形

○泰坦曾经给我们算过这么一笔帐：一张500元的正版PS2游戏，平均游戏时间大约在200小时左右，每小时价值大概3元左右；而一张售价1260元的正版Windows XP，就算你每天只用2小时电脑，一年下来也有700多个小时，从XP发售到现在已经5年有余，3500个小时里你每小时只付出了不到5角钱，怎么算也是非常非常廉价的。总觉得他说的很有道理，但是又觉得哪里有点问题，容我想一想……总之“支持正版”这句话是没错的。

△“天上在下土”，北京的朋友跟我这么形容今年的沙尘暴。前段时间在北京的时候虽然没有赶上沙尘暴，但是大风天气扬起的灰尘还是让我着实领教了一番。不禁想到两年后的奥运会，希望这天气和气候别败了大家的兴。

□“韩白论战”似乎是告一段落了，能上网的朋友应该了解的很清楚，不能上网的朋友去查看近期的《新周刊》以及《三联生活周刊》等杂志也可以了解一二。在我看来，这场论战得胜的是广大草根网民，落败的也还是广大草根网民，而真正的主角韩寒和白烨等人则只不过是这场秀的工作人员罢了。(笑)

×又向仁一直向我推荐《武林外传》，前段时间才得空观赏一番，果然……笑到肚子痛……“秀才：子曾经曰过：‘来而不往非礼也。’大嘴：我，所以你就非礼她‘”



D·S

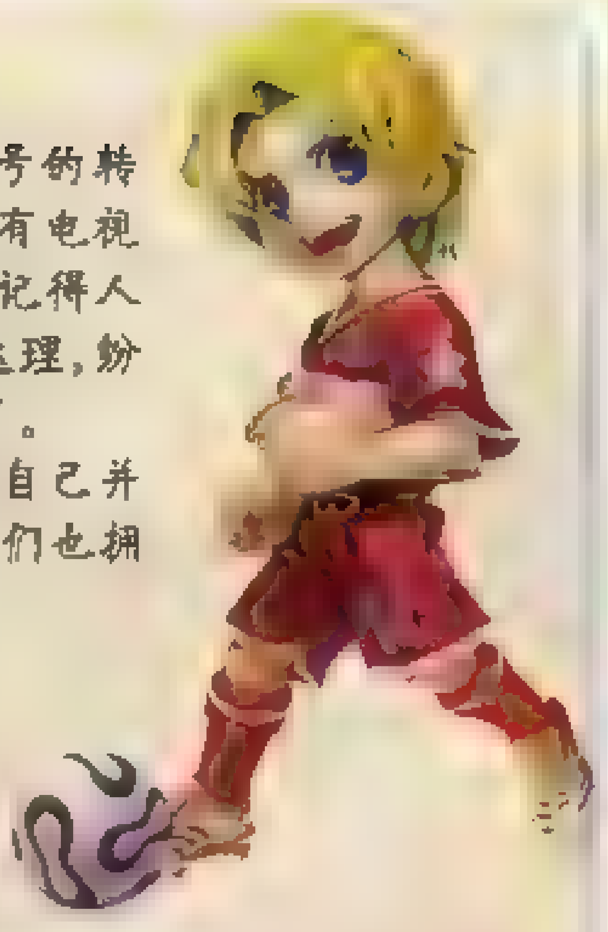
近日家中有急事，于是在截稿时订了回家的往返机票，六折——明明前两天还仅是四折而已。谁想到转眼间就坐地起价了，而燃油费也在近期再次加价……这简直就是明抢啊！

其实还有5.5折的中转票，但售票MM在电话那边很负责任地吓唬我说：“不过该航班的机种安全系数不大高……您介意吗？”于是，我惟有以面对神父的姿态庄严地回答她：“是的，我介意。”

没办法，票还是得买的，于是我的票务开支由2000元尚有富余变成了2700加少许借贷……取票时，服务小姐用一种不知是同情还是幸灾乐祸的口吻对我说：“你为什么不在上个月趁淡季的时候走呢？那时的票价便宜得要死……”总之让我觉得如果手上有把芝加哥打字机的话那她这是找死——#

末了惟有这样安慰自己：等以后老子有了钱，机票要买就买两张，一个座位放头，一个座位放脚——还得是头等舱！不过，瘪瘪的钱包与肚皮在无形中不得不迫使我开始盘算一个更为严峻的问题——

下个月的方便面是买碗装的还是袋装的呢？



阿迪

1.编辑部的电视因为一些原因没有进行数字信号的转换，这让习惯于周末看球的我痛苦不堪。虽然宿舍也有电视（某编：没天线有啥用？），但是看球还是热闹些好，记得人数最多的一次达到10人！幸好宿舍的同事都很通情达理，纷纷支持我去报装数字电视。这个夏天总算是有着落了。

2.老了的时候想起现在这一阶段的生活，我觉得自己并没有虚度光阴，相信大家也一样。即使他朝分离，我们也拥有共同的回忆。

★门选塔换了个新发型，看起来好多了，到了英格兰后就有些中年谢顶的他早该那么做了。希望伤停12周的他能够早日复出。米德尔斯堡本赛季在英格兰足总杯和欧洲联盟杯双线“叫和”，形势一片大好。

星夜

★短暂的北京之行终于还是没能挤出时间找同学聚聚，不过也幸好没有赶上沙尘暴和下班时间的大规模堵车。首都机场的安检是越来越严了，差点就回不来了——+

★每天晚上可以吃到可口的家常菜感觉真是不错，生活质量总算得到了大幅提高。只是每天洗碗可真是麻烦呐！本来还想买个洗碗机，结果得知居然要卖3000多RMB……唉！还是继续洗我的碗吧……

★自搬家以来经济长期处于极度拮据状态，只能靠刷信用卡度日。不过近日发现信用卡的透支状况已经达到了无法控制和弥补的地步，突然想到了中午和猫太吃饭时谈到的《新抢钱夫妻》。嗯，让我们开着破车勇敢地抢劫吧！（猫猫：你好像只有一辆破自行车吧——+）

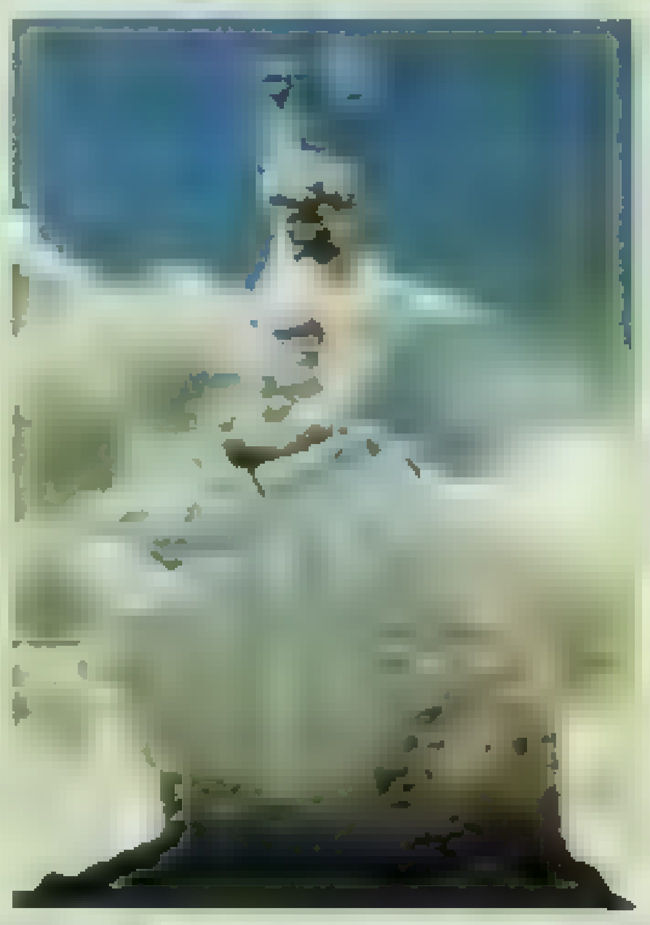
卡伦

★有一个年代是我们永远都不该遗忘的，如果不是从各种报刊书籍记载中看到那些资料的话，你永远不可能想象到人类竟然会作出如此疯狂的事情。前不久终于看完了从中学时代就慕名已久的《古拉格群岛》，而前两个月也看了不少与“那十年”及其之前的岁月相关的东西，于是不由得发出了这样的感叹。年轻的朋友们不妨去问一下你们的父母，作为入门资料的话也可以去看一下余华的《兄弟》（只限上半部）。有些事情是不应该被忘却的，因为，忘却就意味着背叛。

●前几天为寝室中的有线电视进行了数字信号转换，说实话确实清晰了不少，这点让我非常满意，同时也对即将来临的世界杯充满了期待。不过，这时另一个问题便接踵而至——频道实在是太多了……现在就是个信息爆炸的时代，书多，报纸多，杂志多，电视多，网络上的消息更是不胜枚举。不久前刚看了某杂志的专题报道——“海量资讯时代的阅读大法”，不过说实话，看完之后我还是一头雾水……

十六夜

☆人确实是一种感性的存在。无论自己怎样掩盖非理性的东西，但有些时候那与生俱来的情感依然会毫无保留地呈现出来，如同嘲讽般地证明着自己的软弱。也许自己在精神方面还没有真正成长起来吧……



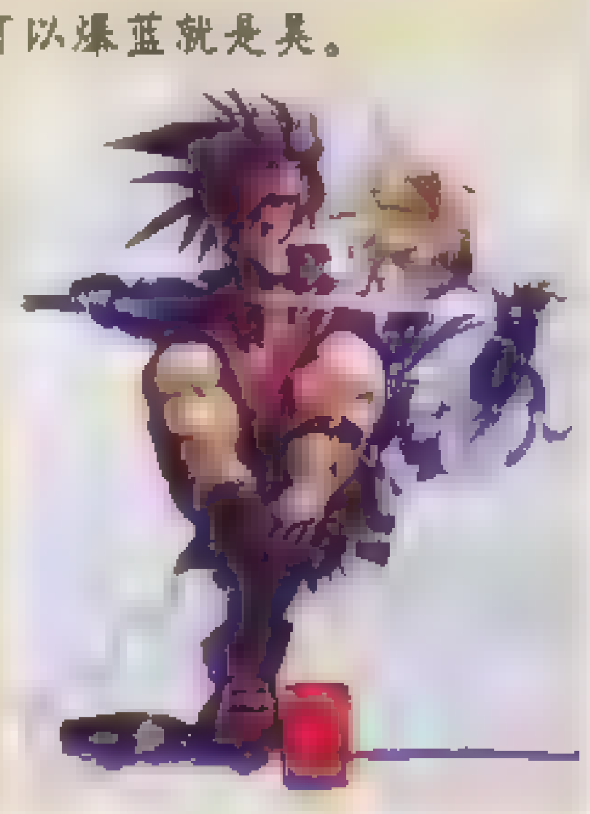
☆真正能够改变自己的只可能是自己，这种改变也许缓慢而持久，也许短暂而剧烈。其实改变与否并不重要，关键是这一过程中所获得的某些东西，而将这些最重要的东西一个个积累起来，应该就是所谓的“成长”吧……

☆2006年4月，十六夜最难忘的一段时期。不只是经历了一些事情，更重要的是进一步了解了真正的自己……

邪魔天使

◆《GGXX SLASH》的推出掀起了编辑部内一股格斗高潮，在我们的“GGXX推广委员会”会长十六夜的带领下，每天都会杀上几局。这次我又用回了我们的圣骑士团团长KY，投掷可以爆蓝就是爽。

◆X360的《FF XI》已经出了，正在考虑是否上去爽一下，但一想到旁边还有个“山口山”，唉……



◆闲暇无事总会写上几篇文章抒发自己的情怀，这几期由于《FF12》已经有一篇文章闲置了好久，不知道什么时候才能完成它。原本已经写到了结尾，但却不得不中止。这样的遗憾每天都会发生好多，不仅是我，许多人都一样，只是希望这样的遗憾尽量减少一些吧。

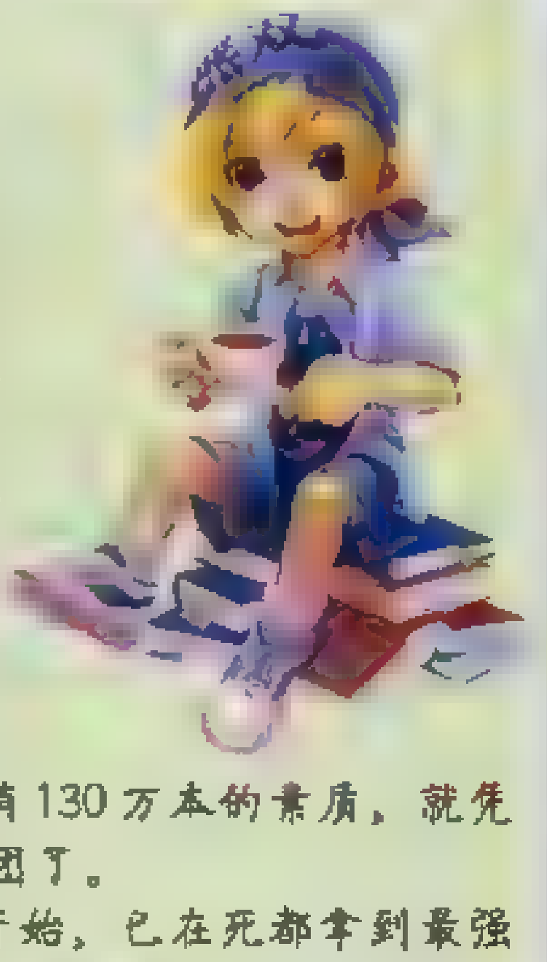
雨滴

续《白色巨塔》后，CCTV-8的另一部日剧居然是长濑智也的《女婿大人》，而且这部日剧的开播日还是诸星当的生日（-_-|||）。而且那天正好也是我好朋友的生日，这里祝她生日快乐又老一岁！另外，四月的春季日剧里发现《欺诈师》不错，而且主演的山下智久同学，还引发了某个对真人不感兴趣同事的兴趣，真是难得啊！

《.hack//Roots》终于开播了，和整个系列一样，依旧一开始丢给观众一大堆谜题，让你开始莫名期待5月18日发售的游戏！说起来，借动画的风头，雨滴最近买了不少“《.hack》系列”相关的书籍。

▲ 就是这个装扮，让同事“萌”到了……

最近一直听的歌是レミオロメン 的《粉雪》，虽然是去年的歌，却意外地好听！



纱迦

☆说件很强的事情：前几天首届深圳动漫嘉年华开展，和朋友相约一起去参观。结果在展会现场巧遇朋友的GF，GF扭头便走，朋友当场石化——一问才知道原来朋友是推掉了GF的约会去参展的——什么，你说这好像是《电车男》里的情节？对对对，所以才说很强嘛！幸好朋友的GF也是同道中人，最后只是借机敲诈了几顿饭而已……

☆4月新番动画中无疑是《凉宫春日的忧郁》最高！京阿尼出品的动画就是不一样，片头和片尾都有着极高的素质。看小说时便已被团长狠狠地щ了一次，看完动画第一集发现自己又被щ了一次。且不论原作狂销130万本的素质，就凭动画头两集的表现便足以令一大批正常人类加入SOS团了。

☆汇报一下我最近的游戏情况：《FF XII》二周目开始，已在死都拿到最强之矛；《灵魂能力III》街机版推出了，希望早日移植到X360上；《罪恶装备XX SLASH》流行起来，但个人还是想等完全新作推出后再说；距PS3发售还有很长时间，但更新的消息在E3展上应该就会有了，期待万分！

游戏立方 GAME³

Vol:100

客座主持：胜负师 Email:Game3@ucg.com.cn

小编们所在的城市虽正值阳春，但气温已经达到夏天的等级了，对于十分怕热的胜负师来说，这可让人有些头疼，不过游戏立方的内容也是热力四射，这倒是个利好消息。首先是妙趣横生的多边共享区，而由小邪主管的幻之炼金坊，这次会介绍北欧神话中的命运三女神，对"《女神侧身像》系列"感兴趣的玩家可别错过了。至于秘密花园，这次会由雨潇来主持，其美图的主题是——"《FFVII》系列"，包括AC、BC、CC、DC等衍生作品，相信各位玩家会喜欢。另外，我还要再说一下，多边共享这个版块各位读者朋友是可以参与的，有什么有趣的内容都发到游戏立方的信箱里来吧。

多边共享区

"钢之OG祭"限定T恤

4月22日，Banpresto将举办大型的主体活动"钢之OG祭"，以纪念"《超级机器人大战》系列"诞生15周年。这次活动以原创世纪为主题，准备了比去年感谢祭更为丰富的内容。参加这次活动的报名人数甚至超越了去年公布《第3次α》情报的那次感谢祭。

目前，Banpresto宣布在活动的现场将限量贩卖3款T恤。这3款T恤都是以原创世纪为主题的，分别是红色的古铁神、绿色的塞巴斯塔和黑色的武神装攻大曾伽。每件T恤售价为3000日元，价格还算比较适中。可惜不去会场的朋友就不能得到这几件"宝物"了！[阿修罗 提供]

尘骸魔京——伊格妮丝

喜欢人物模型的读者注意了！由Max Factory出品的一款人物模型估计会在接下来的几个月中不停地折磨你！该人物模型的角色是PC上的知名游戏《尘骸魔京》中的主要女性角色伊格妮丝，也许你从没听说过这个游戏，那没什么，我们要的只是模型本身。

该模型将伊格妮丝的完美身材表露无疑，大家请注意人物腰部的弧线以及衣服的细致程度，特别是衣服的纹路，简直是精雕细琢。而鞋子部分是很让人称道的，很有皮革的质感。背部的纹路也做得非常精致，而后腰部分还有一对可爱的蝙蝠翅膀。另外，头发的飘逸感也做得很到位，而红与黑的完美组合在色彩搭配上找不出丝毫的破绽。

该作品属PVC涂装完成品，比例为1/7，全高240mm，附带底座和一个眼镜的配件，原型制作为北出正人。[邪魔天使 提供]

乐高次世代手柄

随着举世瞩目的美国E3游戏展一天天临近，许多玩家恐怕都已经迫不及待地想要一睹次世代主机的庐山真面目了吧？这不，最近就有一位极富创造力的国外玩家突发奇想制作了一对PS3和Xbox 360的游戏手柄。

许多玩家可能已经看出来了，不错，制作这两款手柄的材料就是曾经风靡一时的乐高积木玩具，怎么样，够有个性吧？虽然有不少人指责PS3手柄的外形活象一只回旋镖，但这位玩家制作的PS3手柄却怎么看都像是星球大战里的宇宙飞船……无论如何，鉴于索尼已经表示他们会重新设计PS3的手柄，这很可能意味着现在我们所见过的PS3手柄模型已经毫无意义了，所以大家就不要浪费时间跟他学了。[levelup.cn 提供]

MGS4@E3 2006配音阵容

自去年9月份的东京游戏展之后，Snake就从我们的视线中消失。5月的E3展即将到来，对于全世界的MGSers来说，这意味着Konami小岛组的新一轮"MGS攻势"即将展开！"《MGS》系列"的预告片都可称得上是游戏预告片的"顶级大片"，除了会通过预告片说明游戏的开发进展之外，当然也会透露许多与剧情有关的信息。那么，本次E3展上《MGS4》的预告片呢？

日前，小岛组宣布已经完成了2006年E3展《MGS4》宣传片的配音录制工作，并公布了一张制作人小岛秀夫与参与此次配音工作的成员的合影。坎贝尔上校（青野武）、Otaco（田中秀幸）、梅莉尔（寺濑今日子）、Liquid Snake（银河万丈）、Naomi（鹤广美）、Snake（大家明夫）以及雷电（堀内贤雄）这几名角色至少将会在本次E3展的宣传片中"献声"。[GOUKI 提供]

《超时空要塞》名机齐登场！

日本著名模型生产商YAMATO以制造“《超时空要塞》系列”的战机而著称，为了配合即将在本月发售的最新作“1/48 完全变形版 VF-1J 超级女武神战机隐形装备型”以及“超时空要塞零 1/60 完全变形VF-OS”，近日在秋叶原的ラジオ会馆展出了这款新作以及其他众多相关产品。

在被问及VF-1J之所以机体主色调采用与原作设定不同的黑色时，厂商表示因为要与作品的“隐形”特性相呼应，因此涂装采用了黑色系。另外，与白色相比黑色更容易让人联想到宇宙战。

[十六夜 提供]

▲本次展示的主角之一——VF-1J 超级女武神战机隐形装备型。

▲另一款是《超时空要塞零》中福卡的爱机。

▲除了这个1/1的头盔，还有米莉亚机、全装甲女武神以及其他相关产品。

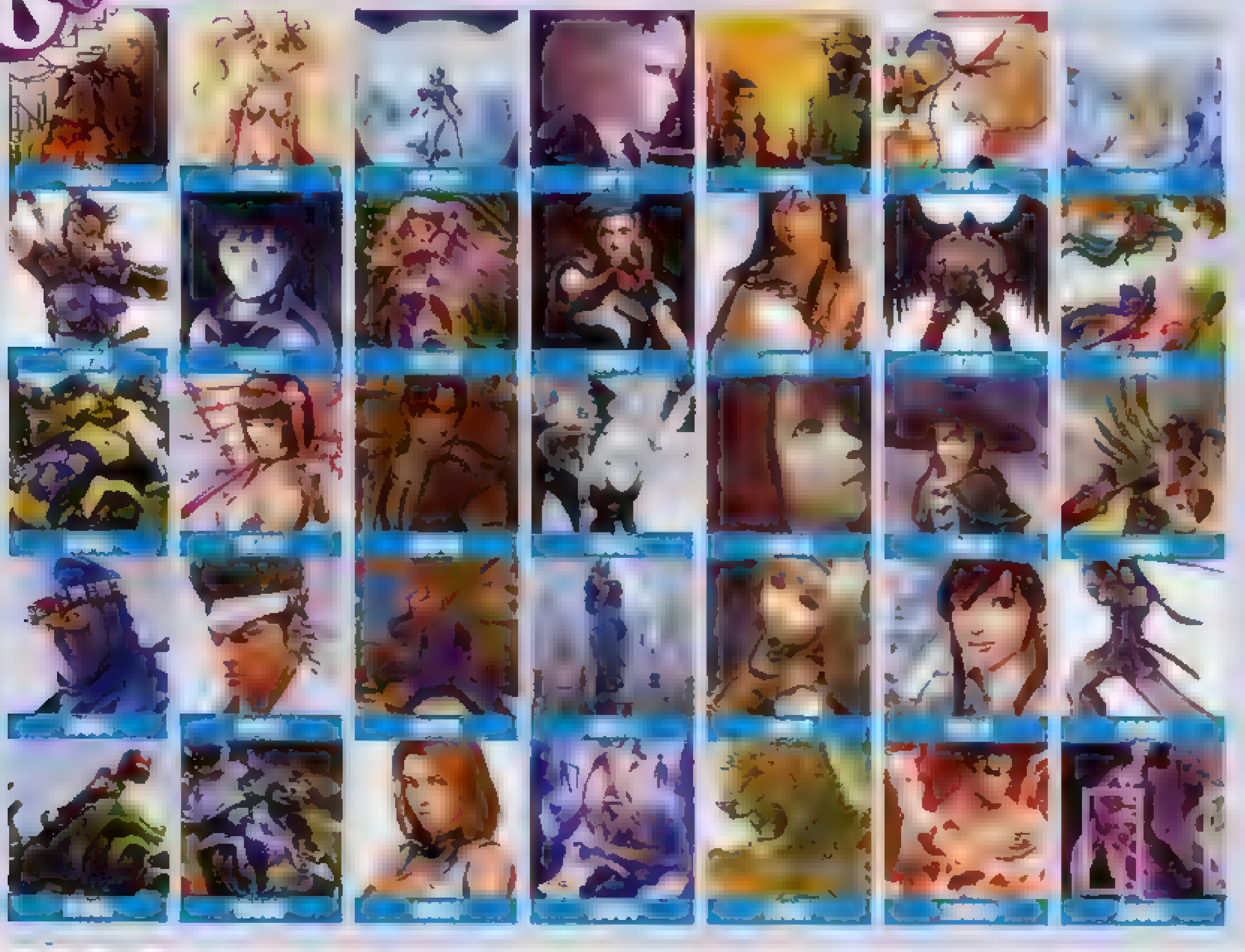
iTunes新动作

在现今众多冲击市场的新款电子产品中，苹果公司的大规模战略产品“iPOD”成为了迅速流行并以惊人的速度发展起来的佼佼者。IPOD除了具备一般小型MP3的所有功能且造型时尚外，具备大容量的存储空间也是令人掏腰包的理由。在推出了拥有屏幕的iPOD系列后，苹果公司更利用网络功能，让所有购买iPOD的用户都能享受到在专门的网站上花少量的金钱下载高品质音乐的服务(iTunes)。最近Capcom与苹果达成合作关系，于是开始在苹果专门的MP3下载网站“iTunes Music Store”上推出一连串的游戏OST下载服务。首次推出的就是GBA上的人气作品“《逆转裁判》系列”的所有OST以及大受女性玩家欢迎的《冒牌教师俏管家》其中两作的OST。下载服务将会从4月5日开始，每首歌的下载费用为150日元，每张CD的下载费用为900日元～2400日元之间。而且每个月将会更换1～3张CD，说不定以后就会出现Capcom重头游戏的音乐哦！另外这种服务是针对全球性用户的，也就是说只要你有正确的缴费形式，就可以花钱下载到一些经典的音乐。如果你已经是IPOD的用户，就千万要留意该活动的更新哦！[猫太 提供]

UCG彩信谍报—最新最快的游戏简报

- 抢先获取第一手详细的游戏情报
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部的超级大作及二线作品
- 缤纷下载精品手机游戏图片铃音
- 每月 8～12 期精品游戏资讯仅需 10 元发送短信 “ ” 到 即可定购

图铃随意当



MOBILE ZONE

互动短信俱乐部

精彩图铃 任你下载

UCG 8002601 何费用，让你轻松成为酷炫先锋。超值精彩就在眼前，还不快快下手～～！同时可以享受3天的免费使用时间哦～～

UCG 图铃专区还为您准备了更多的图片铃音，并且每月更新，请登陆 http://ucg.shenme.net/ 下载，同样免费不限量，更方便更快捷。

下载方法：编辑短信UCG＋图片编号（例如：“UCG15916”）到8002601，轻松获得～～

退定方法 编辑短信 0000 发送到号码 8002 即可。

图铃下载小贴士

每张图片，每个铃音都为不同型号的手机量身打造。如果您下载的图片尺寸或者铃音和弦效果与您的手机型号不符合，请您登陆UCG图铃专区：http://ucg.shenme.net/选择您的手机型号，以后再通过短信下载杂志上图片时，就会按照您之前选定的型号下发，免去您每次下载都要选择机型的麻烦。

飞线互动
SHARE FREEDOM
飞线互动客服电话：010-85861639

小编们好，最近我计划购入PS2一台，为了方便，需要连接电脑显示器玩。请问现在有几种PS2连接显示器的方法？效果和价格如何？能否有折衷的推荐一款。偶乃穷人！传言SONY会在最近针对PS2进行降价，情况是否属实？谢谢！祝UCG越办越好！[山东 Jonas]

胜负师 PS2接电脑显示器最常用的方法有两种，一种是给电脑安装电视卡，另一种是使用VGA。这里推荐使用电视卡，因为针对PS2的VGA有倒是有那么几种，不过都是非官方产品，效果并不比同价格的电视卡好多少。而电视卡便宜的也就一两百块钱，不会过分增加“穷人”们的负担。至于效果……说实话，用低端的电视卡玩游戏效果一般还不如普通彩电。最主要的一点是画面偏暗，玩一些昏暗场景较多的游戏，如《生化》、《鬼泣》什么的会让人很不爽！不过，电视卡有方便的截图功能，配合一些软件还可以录制影像，对于想在网上与人交流，或是干脆想向“游戏光环”投稿的玩家来说，还是有不少优势的。当然，为保证录像质量，最好购买性能稍好一些的电视卡。至于主机降价传闻，几乎每个月都会有读者问及，这里还是希望大家少听信传言，多关注杂志。如果有主机厂商战略性调整价格的举措，我们都会在第一时间内进行报道。另外，国外主机调价，在国内的确需要一定的反应期，并不会马上对国内市场价格产生较大影响。这个反应期从几周到几个月不等，所以如果有降价消息，是否等待国内降价，也要看玩家自身的需要，比如急着想玩某个大作的人，应该没耐心等上几个月吧。

胜哥你好！我是一个RPG迷，对于剧情是很关心的，像《FFXII》这样的大作自然不敢怠慢。但我的日语很差，正苦恼于不能理解剧情。这期UCG有小说，你说我应该一边玩一边看小说还是先看小说再玩好一点？我怕看了小说以后玩游戏就不会那么投入了。谢谢了！[梁震宇]

胜负师 这个问题还是挺有代表性的，因为语言不通往往是困扰很多玩家的问题，对于剧情派、设定派玩家来说更是如此。也正是因为如此，我们在介绍RPG等注重游戏剧情的游戏类型时，剧情往往会成为重点之一。其实个人认为，像《FFXII》这个在系统与剧情方面全面开花的作品并不一定需要完全了解剧情后才开始游戏，因为其博大精深、奇妙庞杂的系统同样可以让你玩得津津有味。而游戏更多的是用来“玩”的，我们可以把通晓剧情作为一种辅助或是附加的乐趣，如果完全以剧情为主，未免有些矫枉过正了。至于是先看剧情小说还是先玩游戏，我觉得看个人喜欢决定即可。当然，我们会对看电影时说出结局的人横眉冷对，所以如果你想自己多感受一下，那还是推荐在通关一遍后再看小说，用“回忆法”来欣赏剧情的话应该会别有一番风味。

胜负师你好，我用的电视卡是天敏傲视瑰电视卡TS101，在使用过程中遇到一个小问题。就是我无论是在天敏自带的软件下截图，还是使用你们曾推荐过的软件DSCALER截图，实际分辨率均为640×450(去黑边)，比例比较奇怪。如果你知道的话，希望能告诉我这个问题如何解决。[KYD65000]

胜负师 我看了你发来的例图，在有黑边的情况下画面为720×480，按正常比例的话，截图应为640×480，也就是4：3的图，而你现在的截图是16：9的，比例自然就有问题了，画面会比较扁，人物显得有点矮胖。在DSCALER中，点击“屏幕”选项，其中会有4：3、16：9、20：9等屏幕比例设置。反复调整，并在调整过程中测试截图，直到图片比例正常即可。另外，你的图片格式为BMP(1张图1M左右)，你可以在“高级设置”的“静止画面”中设成JPG格式(每张200K左右)，这样会比较节省空间。

胜哥好！我想请教几个X360的问题，因为我有点蠢蠢欲动了。①日版与美版机是否都支持日后推出的中文版游戏？②对于中国玩家来说，哪个版本更适合我们？③X360上网是否只要接网线就可以了？④现在日版在日本很便宜，本人最近会去日本游玩，是不是在日本买更划算一点？谢谢！[上海 Tidy]

胜负师 ①这一点恐怕无法确认，因为X360虽说是有区码之分的，但也有不少游戏是全版本主机通用的，区码概念相对模糊。但将来中文版游戏大量推出的时候，可能会有地区限制，因此购买港版可能会保险一些。②刚才已经说了，港版是一个不错的选择，但现在港版较日版要贵一些。日后如果X360发售大陆版的，那就不用多说了。③的确是这样，只是上网还需要进行比较复杂的设置。④直接在日本购入日版主机应该会比在国内购买便宜一些，有这样的机会的话可以考虑购入。但注意回国后一定要买一个变压器，不然可就惨了！

胜哥好！上期《FFXII》的研究内容很不错，我现在正在收集各种最强的武器装备。不过其中有一个最强火药的入手方法只是写着交易品，具体素材暂时不明。请问现在你们有没有详细的素材资料了啊？另外，有一些最强武器的素材我找不到，请问应该到哪里去拿？[上海 陈永杰]

胜负师 经过了半个月，《FFXII》研究资料已进一步完善，最强火药キャステラノース的交易方法也已经得到确认，其素材包括アリエス×3、カエルの油×4、ボムの欠片×3和ボムの抜け壳×3。アリエス是很容易获得的物品，例如可从ウー、ヴァイパー、クロスゲーター(オズモーネ平原)等敌人身上偷盗；从フォーチュンラビ(サリカ树林)身上偷盗和掉落等。カエルの油会在リーチフロッグ(大砂海オグル・エンサ/东ジャンクション)身上掉落。至于ボムの欠片会在ボム(バルハイム地下道)、グレネード(ゼルテニアン洞窟/砂时计の谷，需要从隐藏通道进去)身上掉落。还有ボムの抜け壳，可在グレネード(ゼルテニアン洞窟/砂时计の谷，需要从隐藏通道进去)或是ピュロボロス(大灯台 上层/至顶の旋回廊1、2)身上偷盗和掉落。其他最强武器相关素材请参看本期的研究中心栏目。

各位小编们好！最近，我和我很多的朋友一样，在拼命玩《最终幻想XII》，对其中一些特技的作用很是不解。比如算术，为什么伤害值总是1点2点，有什么用啊？[北京 彩蛇]

纱迦 可别小看算术，它可以达成本作理论上的最大伤害值65536！如何才能达到呢？答案很简单——因为这项技能的初始伤害值只是1点，但只要连续成功的话，攻击力就会不断翻倍！有点数学常识的人应该都会明白这么翻下去的话会是什么结果，连续成功17次便可达成65536的惊人伤害！虽然算术连续成功的几率很低，但我们可以通过S/L大法来保证。就算你关机重来，也一样可以保持算术的连续性，也就是说只要你有耐心，就一定可以达到65535的极限伤害的。算术这项技能在游戏中期就能得到，而BOSS战前基本上都有存档点，那么……岂不是用S/L大法+算术可以横行无忌了？事情当然没这么简单，因为很多BOSS都是有算术抵抗耐性的，对不少敌人(比如精灵)也无效。在达成最高伤害后，第18次就不能再连下去了，也在一定程度上限制了其实用性。

猫太你好，我和你一样，最近在玩《怪物猎人2》，因为我是新手，所以有不少问题想问你。请问龙头骨、雌火龙の逆鳞和坚龙骨都是哪种怪物会掉的啊？请务必回答，多谢！[Email问题]

猫太 龙头骨可以在完成所有蟹怪ダイミョウザザミ的altar任务“破坏背后的角”后一定几率给予此道具作为奖励。逆鳞可以从雌火龙リオレイア的身上、尾巴或者奖励中获取，但是掉落的几率相当低。坚龙骨可从グラビモス的尾巴和バサルモス的尸体上一定几率剥取。另外如果ババコンガ尾巴上缠着的是骨头那也有一定几率是坚龙骨。

更正：在上期的《最终幻想XII》研究中，关于第22个任务的说明有误，赏金怪物应该是在不下雨的天气才会出现。文章作者特此更正，并对因此而造成不便向各位玩家朋友表示歉意。

栏目主持：邪魔天使

幻之炼金坊

幻想国度的奇妙之旅

《上古卷轴IV》太神了，虽然对这个系列接触并不是很深，但当我将碟放入X360听到开始音乐时顿时就被震撼到了。果然经典美式RPG的音乐就是那"神曲"！进入游戏后走出那阴暗地道，到达地面时看到那美景让人感动不已，世界的巨大也让我一时间无所适从，其实光是看路边的美景也会让你忘记时间的。

另外，从本期开始"邪魔院"和"幻之炼金坊"将采取交替登场的方式刊出，即一期"邪魔院"一期"幻之炼金坊"。还有，还是那句老话，有什么好建议多多提来，有什么好文章也多多发来，如果内容不错在下是绝不会私藏的。(\^o^/)

命运三女神

一说到命运三女神很多人想到的大概是希腊神话中的命运三女神，但今天笔者要说的并不是那三位，而是北欧神话中的命运三女神。

北欧神话神话中Norns或Nornir是司掌人类以及世界命运的女神的总称，传说她们是巨人Norvi的后代，这个巨人也是夜之女神Nott的父亲。根据某些传说，当诸神的黄金时代结束后，罪恶渐渐在宇宙间滋长，甚至位于天上的神界也不例外。这时命运三女神在世界之树一旁出现了，她们选定了神圣之泉旁边的地方居住了下来，这里是众神会议的所在地。当众神召开会议时命运三女神也会出现在会议上，她们将未来的罪孽告诉诸神，并告诉诸神过去的一些经验以及告诫他们要把握现在。

命运三女神分别司掌过去(Urd)、现在(Verdandi)、未来(Skuld)，这也是她们的名字——乌尔德、贝露丹迪、丝蔻尔德。另外，Urd有编织者的意思，Verdandi有纺织者的意思，Skuld有债务、义务的意思。她们不管掌握人类的命运，甚至连奥丁也来向她们咨询命运相关的问题，但是三女神可以回答任何问题，但对神的命运却闭口不谈。

命运三女神居住在神圣之泉旁边的美丽宫殿中，她们每天都提取泉水里的水，然后混上神圣之泉周围的泥敷在世界树尤古德拉希尔上。世界树是世界的生命之源，它的树梢长到了神界，它的根分为三部分，一条延伸到人间界，一条衍生到华纳神族所在的巨人国度，一条延伸到死人国度。当世界树有伤痕时，为了不让它枯萎，三女神也会给树上药。说到底，命运三女神担任的主要职责就是不让世界树枯萎。当然，她们要干的事不止这一件，她们还要编织命运之网，还要保护世界树上的青春之果，除了Iduna，谁都不可能碰那些果子。

命运三女神编织了巨大的命运之网，网的线类似羊毛，而且其颜色还会随时发生变化，这些命运之网起于极东的高山，西至极西的大海，当有一条从南至北呈黑色时就代表了死亡的到来。三姐妹中乌尔德和贝露丹迪的性格比较好，都很温柔善良，但三妹丝蔻尔德的脾气则不是太好，她经常将自己即将完成的手工撕碎并将它们扔到风中，任它们飘走。

由于命运三女神代表了时间的三个形态，所以她们的相貌与举止也与时间有巨大的联系。大姐乌尔德代表过去，所以她是衰老的，常常向身后回顾；二姐贝露丹迪正值青春美貌，她热情活泼精力旺盛，目光总是向前看；而三妹丝蔻尔德则非常神秘，她总是罩着面纱，不以真面目示人，脸朝的方向与乌尔德相反，她的手中总是拿着一本书或一卷纸，但从不展开，代表着未来的神秘性和未知性。另外，命运三女神还养了一对鹅，据说这是世界上所有鹅的祖先。有时她们自己也会变成鹅到人间界去，她们在湖泊河流中畅游，并指点人类的未来。

当然，Norns并不止这三位，她们有的生出了阿斯神族，有的生出了妖精、矮人，不过她们有个共同的特点，那就是她们都是女性。这些女神不仅要决定命运，还会帮助人类分娩。当有人家生小孩时她们会造访那户人家，并搓出"命运之线"，并将这些线藏在世界的尽头。

对于命运三女神，有神话学者指出她们是古代人类对自然现象的解释，她们认为Norns象征着天空，命运女神所织的网就是云，而撕破的网就是被吹散的云。而有的学者认为三妹丝蔻尔德是死神或冥界女王赫尔的化身，而又有学者认为她是女武神之一。

游戏动漫中的命运三女神

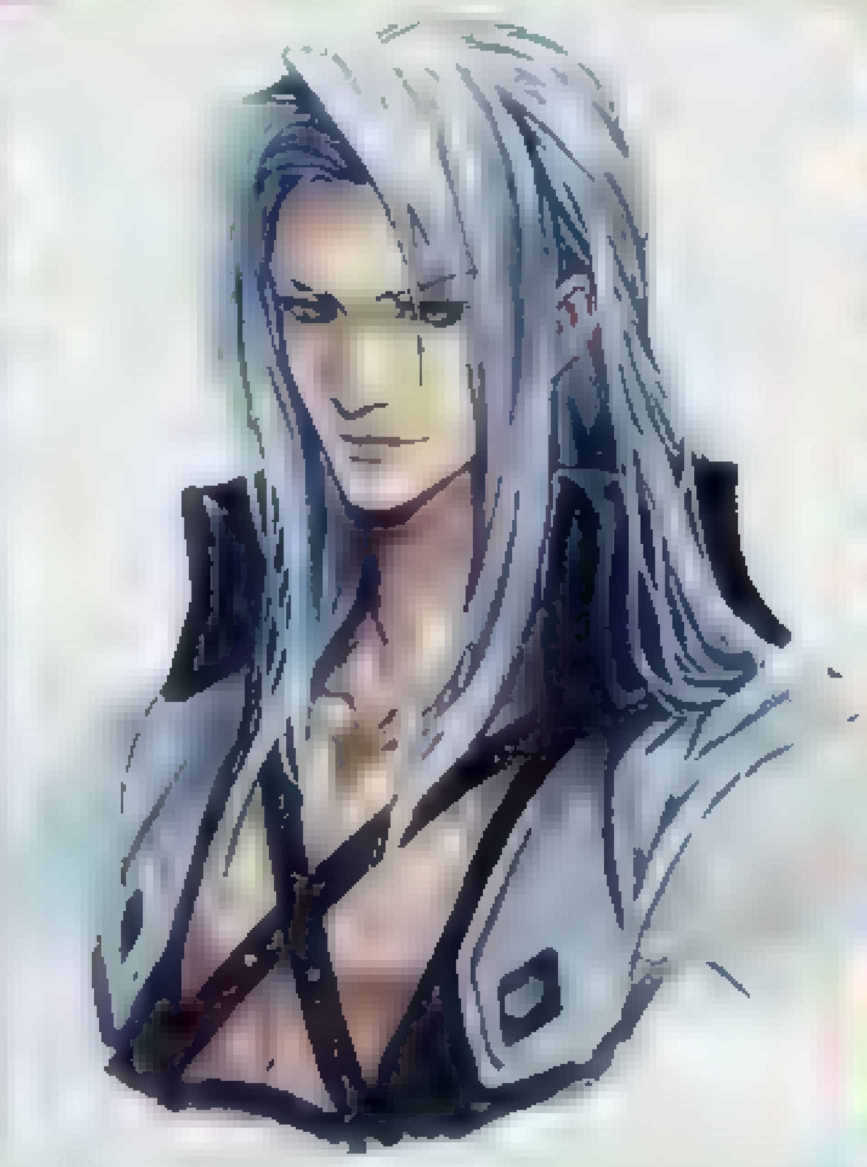
说实话，游戏动漫中命运三女神的出场率并不高，甚至还没北欧神话中那些武器来得勤快。不过说到最有名的当然是藤岛康介的《我的女神》了，一个叫森里莹一的小子因为一通打串线的电话结果打到了神界，然后女神降临在他的面前，结果因为他的一句"我想让你这样的女神永远待在我身边"的玩笑话让贝露丹迪留在了他身边，并且引发了许多有趣、热闹的故事，莹一也因此"有幸"加入最被男性读者憎恨的男主角之列。而在由贵香织里大人的《天使禁猎区》中也有所谓的命运三女神出现，不过她们的戏份太少了，到现在笔者都快不记得了，有印象的只有一个是拿布蒙住眼睛的。

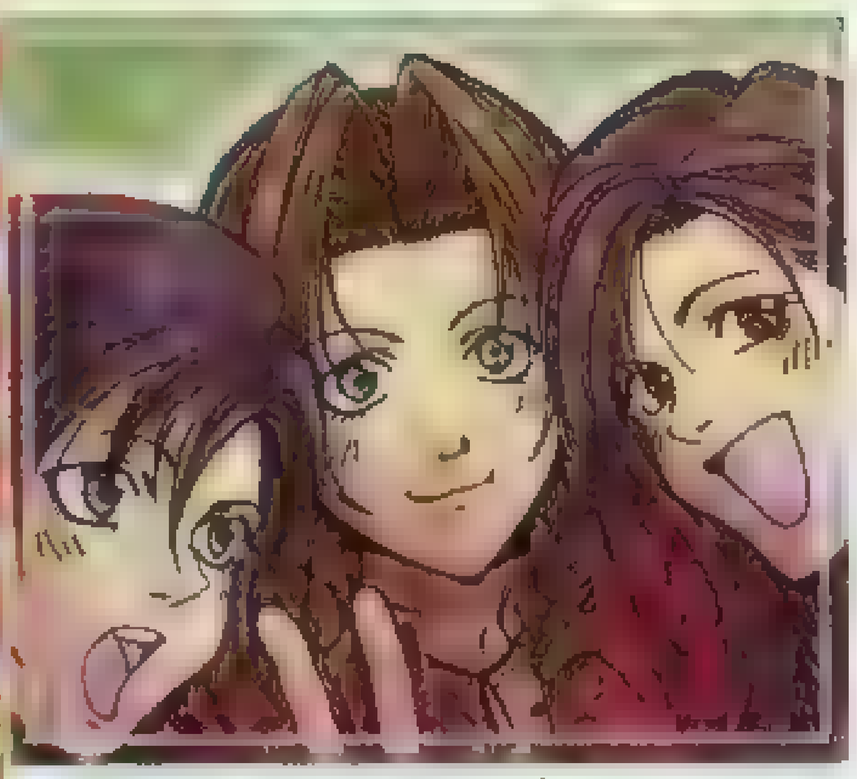
在游戏中大家比较熟悉的应该是《女神侧身像》中的蕾娜斯三姐妹了，不过在游戏中将命运三女神和三姐妹是女武神的身分是混合在一起的，这与现实中北欧神话中所描述的完全不同。

秘密花园

虽然《最终幻想VII》发售就快10年了，但是在SE公司的精心运作下，不仅人们没有遗忘克劳德与萨菲罗斯的恩怨，反而凭借CG电影《最终幻想 再临之子》让游戏成为2005年的大热门。眼见"《最终幻想VII》系列"最新作《危机之源 最终幻想VII》宣布6月6日发售，雨滴在这里把各位同人画师们为这个系列绘制的同人作品与大家分享。

主题：《最终幻想VII》



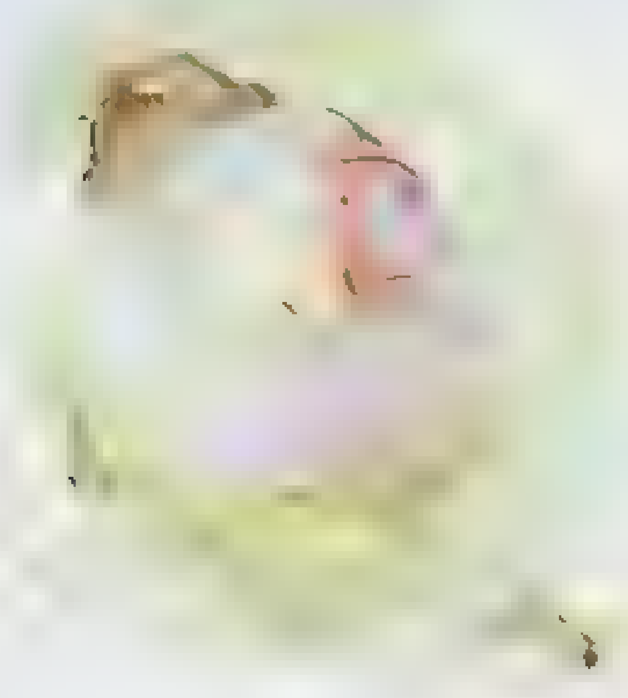


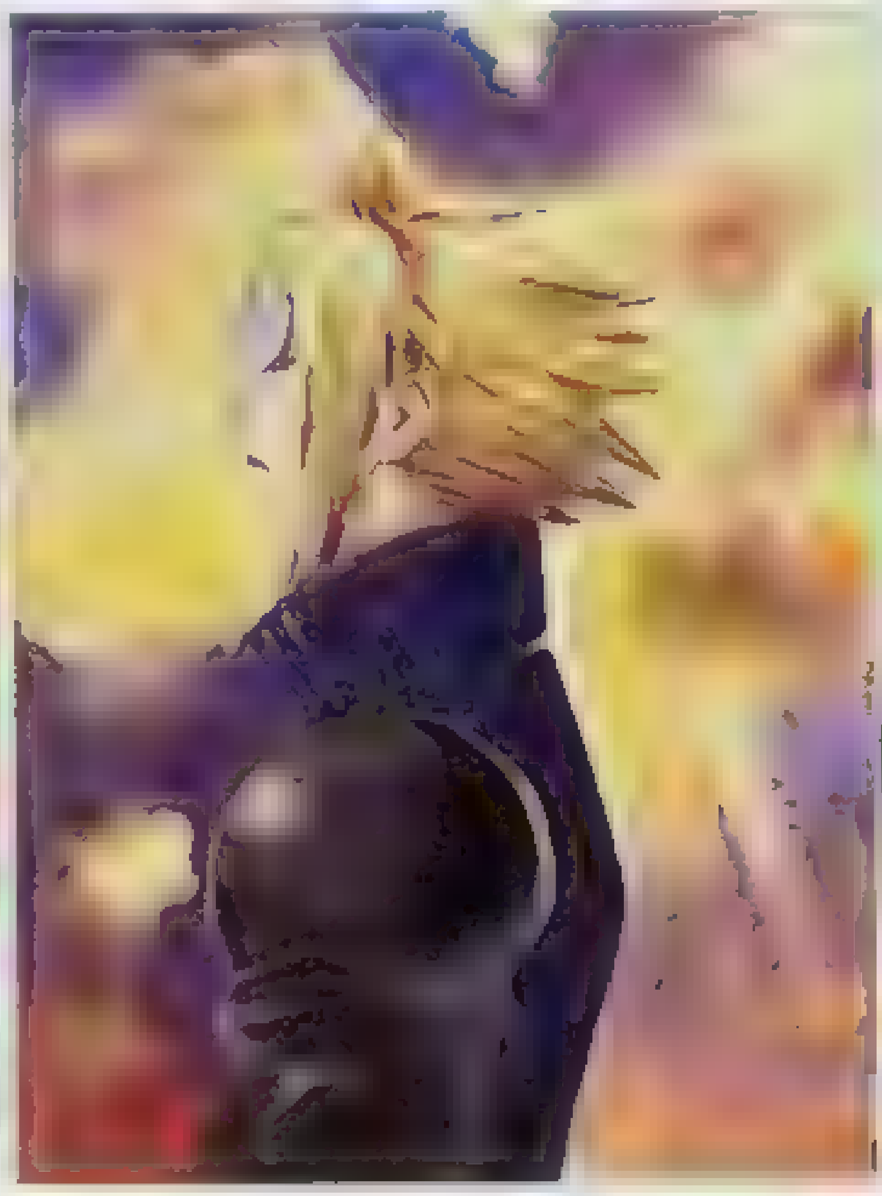
↑《FF7》的著名同人画家GARAKUTA的作品，难得见到表情那么可爱的艾莉丝和蒂法。

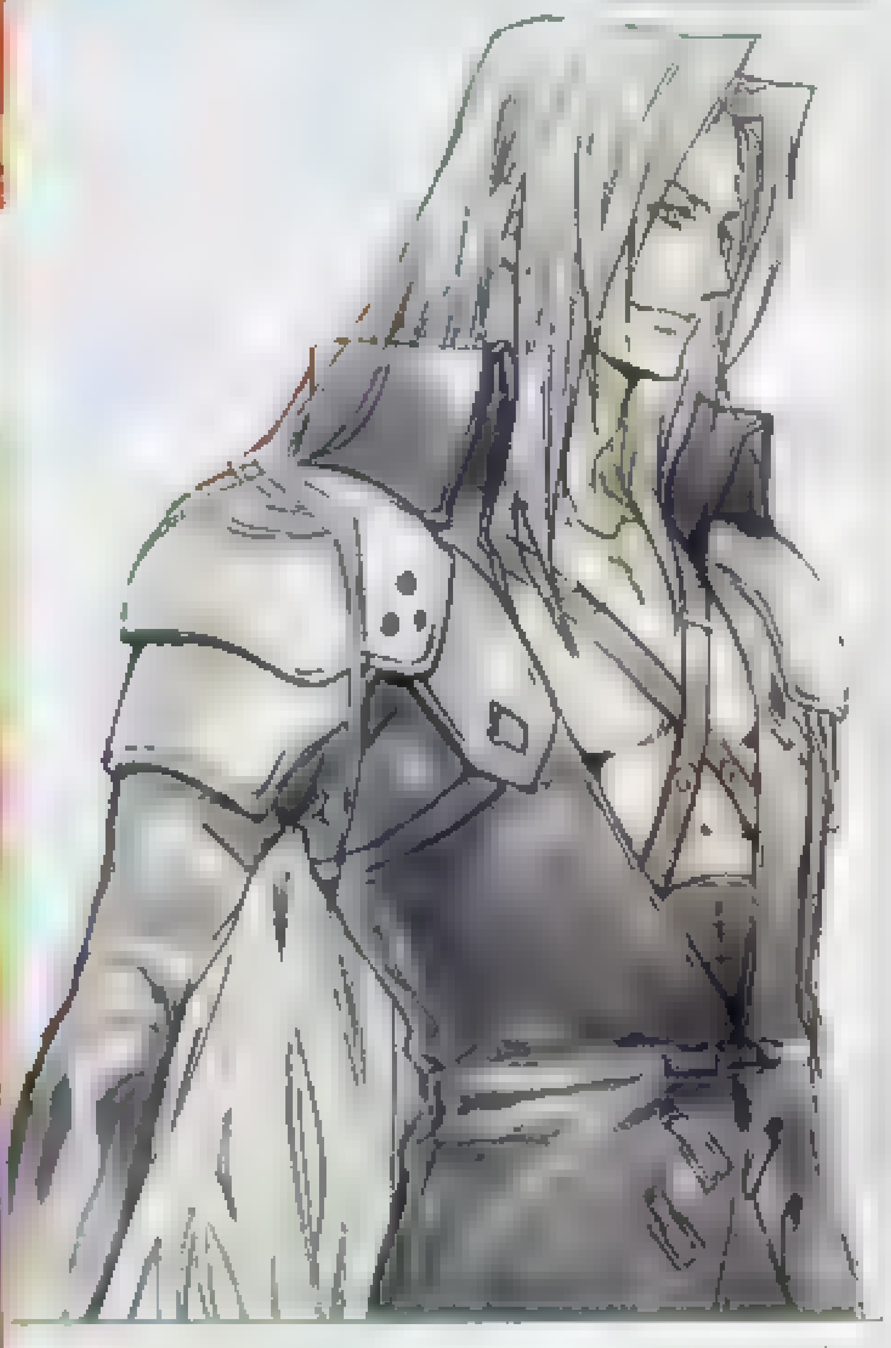
↑NightFight的同人图，作者将《再临之子》与《王国之心》里出现的克劳德很好的结合到了一起，体现了克劳德特有的孤寂感。

↑《最终幻想》系列里拥有超人气的最终BOSS，生命力极其顽强，最近一次出现是在《王国之心2》里。

↑同人画家御砖空良的作品，御砖十分偏爱银色系头发的角色，而且画风十分可爱，不过她的彩图很少。







↑整张图给人的感觉十分温馨，被白色光芒包裹的艾莉丝给人予圣母的感觉。

◆同人画家ほたか乱的作品，看着它，你是否想起了一个经典名作的某张海报呢？

←↑Vif的作品，两张图可以看出作者深厚的绘画功力。虽然克劳德的整体色彩感和氛围描绘得都很到位，不过从细节和整体感觉来看，Vif显然还是比较偏爱萨菲罗斯。

↑羁绊着克劳德命运的三人，艾莉丝、扎克、萨菲罗斯。↑FF7恶搞达人GARAKUTA的作品，集合了除《FFDC》外的所有《FF7》的角色，你能认出几个？

阳光学园

今年是世界杯年，6月10日在德国的慕尼黑将上演“06世界杯”的第一场比赛，德国队对哥斯达黎加队。游戏与足球，或许在许多玩家的生命中，这两个娱乐都是同等重要的吧？“足球与游戏”，如果你对这个话题有任何想法，欢迎把自己的观点发送到ame@ucg.com.cn

记忆里最深刻的游戏

有没有一个游戏让你永生难忘？有没有一个游戏情节让你感动？每一个玩家的每一个游戏背后，都有一个属于它的故事，让你印象最深刻的游戏是什么？这期的“阳光学园”讨论的就是在你记忆中铭刻最深的那个游戏。

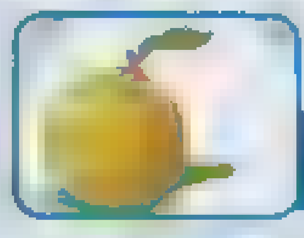
刺青ノ声

阳光育成计划成员

说起来，究竟什么才是印象最深刻的游戏呢？看到题目后我就一直在想。究竟是《最终幻想》般的浪漫与瑰丽；还是《汪达与巨像》般的宏大与深邃；或是《超级机器人大战》般的华丽与热血。这些都给我们的心灵留下了不小的冲击，如果有人说印象不深刻，恐怕那是骗人。但思来想去，我却想说FC上的《魂斗罗》，是的，那是深锁在内心的梦之源。

平凡的下午，平凡的少年，却因为一个不平凡的际遇，少年拥有了一个承载梦想的舞台。“《魂斗罗》？就这一个游戏啊？”少年有些失望。可最后他还是被深深吸引住了。A键是跳，B键是开枪，十字键控制方向，一个蓝色和红色的小人，一堆奇怪却新奇的敌人，甚至连为什么战斗都没有搞清楚，便迫不及待地按下START……

到现在，沉浸于次世代的我，偶而还会按下那个START。我惊讶，我居然还能记得如何攻略，虽然已经过了十多年，却仿佛仍然在昨天。小时候的事情有些已经遗忘，FC也已经归于尘土。但有些却成为了一辈子的记忆，是什么？我想，那就是被称为深刻的东西，那是如影子一般不想也不可以轻易舍去的最初的梦啊！



狸猫柚子

阳光育成计划成员

身上批着象征不可饶恕的罪恶的灰白色皮肤，血红的双眼，挣扎的内心，这个男人，用神祗赐予他的杀戮利器来亲手杀死了神祗……一直对希腊神话着迷，所以一见到《战神》这款游戏，便爱不释手，放到机子里直接玩到爆机。本想坚持不看攻略，不过到三重转盘那里实在卡住了，只好破了金身。巧夺天工的迷题，瑰丽宏大的场面，华丽到掉渣的必杀技，更不用提悲剧主题的神话剧情了，《战神》无愧欧美动作游戏的巅峰之作。

morning star

阳光育成计划成员

“《传说》系列”一直都是我喜欢的游戏，但真正接触的第一部《传说》却不是《幻想传说》，而是《永恒传说》。当时把《永恒》玩了一遍又一遍，却发现自己连剧情都无法理解，于是下定决心去学了日语。后来，又陆续玩了许多，发现自己真的很喜欢这个系列。爽快的战斗系统，偶尔欲哭无泪偶尔爆笑不止的剧情，以及每个角色，都让我爱上了《传说》。玩《宿命2》的时候，不觉爱上了里昂。当了解了他的一切之后，那种爱更加无法抑止。看起来甚至有些冷酷的里昂，却把自己所有的事都藏在了心里，想要一个人背负一切，结果却只能是背叛，怨命运弄人却只能悲叹自己无力反抗，明知命运不公却毅然接受过去，一个十六岁的孩子却承受了不该属于他的一生，“死”却来得太早……那时，我沉默了。一个角色，让我感受到了现实中无法承受的爱，让我体会了人生中不曾有过的悲哀，也让我明白了游戏不仅仅是游戏。

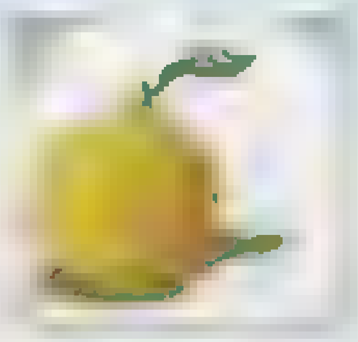
阳光教室 的 地 得

作为一个最常用的助词，“的、地、得”究竟应该怎么用，估计让很多人头痛吧？如何正确地使用“的”、“地”、“得”，这里就为大家作一个介绍。

“的”前面的词语一般用来修饰、限制“的”后面的事物，说明“的”后面的事物怎么样。结构形式一般为：形容词(代词)+的+名词；而“地”前面的词语一般用来形容“地”后面的动作，说明“地”后面的动作怎么样。结构方式一般为：副词+地+动词；“得”后面的词语一般用来补充说明“得”前面的动作怎么样，结构形式一般为：动词+得+副词。

举个例子，用“的”的场合为“蔚蓝色的海洋”、“美丽的花朵”；用“地”的场合为“轻轻地点头”、“快速地举起手”；用“得”的场合为“玩得很开心”、“买得放心”。

阳光之星



狸猫柚子，星夜大人麾下一员小将，攻99防0，属于做事不回头那种类型的人。以前觉得做游戏相关的工作应该是轻松写意的，因为游戏是自己的挚爱，可是为了工作而玩，就是那一句话：痛并快乐着。在网络论坛上激扬文字的我，第一次写稿的时候竟无从下笔，因为杂志上的文章有好多写作规范。

ID	狸猫柚子
玩龄	13年
参与制作	《枪神 勒颈》、《荣誉勋章：空降》、《救世魔神》

狸猫柚子的心得体会

介绍一款游戏与制作这个游戏的攻略存在着很大的不同。制作攻略的重点是游戏本身，而介绍游戏的时候我们往往要参考很多国外的媒体资料。欧美的游戏前线资料一般很杂，而且他们对于一款游戏的前瞻报道与我们通常看到的杂志也有着很大差异，欧美的报道多数是倾向于游戏的试玩报道。因此要将这些繁多的试玩报道整理成一篇游戏特征介绍实在是很头大啊……一般来说，撰写一篇游戏的前线狙击内容，必须参考五六篇相关的英文资料，除此之外，在行文是还必须注意在介绍内容时的分块，以及文字和图片搭配。不过这样做的好处就是……那就锻炼自己的阅读能力了。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2006年4月20日～2006年5月25日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2006年4月20日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）

100美元	801.39元人民币
100日元	6.77元人民币
100欧元	976.48元人民币
100港币	103.28元人民币

短信不好看，要看彩信?

加入"UCG彩信碟报"，你就能收到小编们为你精心准备的最新最快的游戏上市情报以及购买推荐度参考了解第一手的游戏购买信息。（包月10元）

加入方法　编辑短信 DB 发送到 8002288

◆目前暂时仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

◆退订方法：编辑短信 0000 发送到 8002

最终幻想XI 雅特厄甘的秘宝 04.20

推荐度 A　X360　MMORPG　◆Square Enix　◆7800日元　◆对应机种为PS2、X360，PS2版需要网络套件　12岁以上玩家对应

本作是《最终幻想XI》的一款最新资料片，只要玩家拥有到上一个版本《普罗马西亚的咒缚》为止的所有资料片，那么就可以安装这款最新版本对游戏进行升级。在资料片中将会新增三大职业，分别是《最终幻想》FANS耳熟能详的青魔道士、木偶士和海盗。其中木偶士可以操控一个属于自己的木偶在战斗中进行辅助。海盗更是可以使用各种赌博用的工具幻化出千变万化的攻击技能。除此以外，资料片还会新增两块全新的大陆和大量崭新的种族。如果你早已在瓦纳·迪尔大陆上畅游，请一定要为自己升级哦！

2006 FIFA世界杯 04.24

推荐度 B　SPG　◆EA　◆29.99美元　◆无对应周边　全年龄玩家对应

作为体育游戏界的大鳄，EA向来出手不凡。其一直与"《WE》系列"分庭抗礼的"《FIFA》系列"如今也将在世界杯年火爆推出。本次的新作涵盖了现今所有主流的家用机平台，掌机平台和个人电脑平台，而且还拥有FIFA国际足联的官方授权。各支国家队的最新战衣都将在本次新作中全面展现！本次新作的主打模式自然是拟真度100%的2006 FIFA WORLD CUP模式，玩家将操作32强其中之一夺取金杯。而新增的挑战模式则可以通过完成挑战任务获得的点数换取世界杯历史上的功勋前辈们，那些伟大的时刻将在你的手上再次上演。

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年4月					
20日	勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫	ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン	Square Enix	RPG	6800日元
20日	蔷薇少女 决斗圆舞曲	ローゼンメイデン ドゥエルヴァルツァ	Taito	AVG	6800日元
20日	黄金骑士 牙狼	黄金騎士 牙狼（GARO）	Bandai	ACT	6800日元
20日	大神	大神	Capcom	ACT	6800日元
20日	鬼魂力量 VS 混沌时代	スペクトラル VS ジェネレーション	Idea Factory	FTG	6800日元
20日	热爱射击 ～TRIZEAL～	シューティング ラブ ～TRIZEAL～	Datam Polystar	STG	5800日元
20日	格斗之王 大蛇篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ－オロチ篇－	SNK Playmore	FTG	4800日元
20日	最终幻想XI 亚特鲁甘的秘宝	ファイナルファンタジー11 アトルガンの秘宝	Square Enix	MMORPG	3980日元
24日	2006FIFA世界杯	2006 FIFA World Cup	EA	SPG	29.99美元
24日	横行霸道：自由城故事	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar	ACT	39.99美元
25日	美国军队 士兵的成长	America's Army Rise of a Soldier	Ubisoft	ACT	39.99美元
27日	SEGA2500系列 Vol.27 铁甲飞龙	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.27 パンツァードラグーン	SEGA	STG	2500日元
27日	格斗之王 极限冲击2	KOF MAXIMUM IMPACT2	SNK Playmore	FTG	6800日元
27日	出云战记2 猛剑之闪记	IZUMO2 猛き剣の閃記	GN software	RPG	6800日元
27日	银河天使II 决对领域之门	ギャラクシーエンジェルII 決対領域の扉	Broccoli	AVG	6800日元
27日	蔷薇树上蔷薇开 ～Das Versprechen	薔薇ノ木ニ薔薇ノ花咲ク ～Das Versprechen	Interchannel	AVG	6800日元
27日	SIMPLE2000系列 Vol.99 THE 原始人	SIMPLE2000シリーズ Vol.99 THE 原始人	D3	SLG	2000日元
27日	世界足球 胜利十一人10	ワールドサッカー ウイニングイレブン10	Konami	SPG	6980日元
27日	山佐数码世界SP 燃烧吧！功夫淑女	山佐Digiワールド SP 燃えよ！功夫淑女	Yamasa	SLG	4800日元
27日	便利店4	ザ・コンビニ	Hamster	SLG	5800日元
27日	SEGA2500系列 Vol.28 快打刑事	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.28 ダイナマイト刑事	SEGA	ACT	2500日元
2006年5月					
9日	篱笆墙外	Over the Hedge	Activision	ACT	49.99美元
11日	交响诗篇 NEW VISION	エウレカセブン NEW VISION	Bandai	ACT	6800日元
11日	龙虎之拳 ～天·地·人～	龍虎の拳 ～天・地・人～	SNK Playmore	FTG	4800日元
11日	实况棒球 大联盟	実況パワフルメジャーリーグ	Konami	SPG	6980日元
15日	达芬奇密码	The Da Vinci Code	2K Games	ACT	49.99美元
16日	X战警3	X-Men: The Official Game	Activision	ACT	39.99美元
18日	梦幻骑士V 世代传承	[illegible]	Atlus	RPG	6800日元
18日	.hack G.U. Vol.1 再生	.hack G.U. Vol.1 再生	Bandai	RPG	6800日元
18日	狂热节拍 2DX RED	ビートマニア2DX11 2DX RED	Konami	MUG	6980日元
18日	Juiced～改装车传说～	Juiced～チューンドカー伝説～	SEGA	RAC	6800日元
25日	Kimi Kiss	キミキス	Enterbrain	AVG	6800日元
25日	新·豪血寺一族 烦恼解放	新・豪血寺一族 煩悩解放	Excite	FTG	6800日元
25日	新娘之吻	つよきす～Mighty Heart～	PrincessSoft	AVG	7000日元
25日	街头霸王 ZERO 战士时代	ストリートファイターZERO ファイターズジェネレーション	Capcom	FTG	4800日元
25日	七人之侍	SAMURAI7	Idea Factory	AVG	6800日元
25日	闪耀在宇宙中的诗篇	そしてこの宇宙(そら)にきらめく君の詩	Datam Polystar	AVG	6800日元
25日	樱华～闪耀心灵之樱～	櫻華～心輝かせる櫻～	Pionesoft	AVG	6800日元
25日	神秘事件 ～八十神薰的事件档案	ミステリート～ミステリート～八十神かおるの事件ファイル～	Yeti	AVG	6800日元
25日	电波之剑	ラジルギ・プレシャス	Milestone	STG	5800日元
25日	宇宙刑事魂	宇宙刑事魂	Bandai	ACT	6800日元
25日	纯爱咖啡厅	パルフェ ～Chocolat Second Style～	Alchemist	SLG	6800日元
25日	TT超级机车	TTスーパーバイクス	Taito	RAC	5800日元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年4月					
24日	2006FIFA世界杯	2006 FIFA World Cup	EA	SPG	29.99美元
2006年5月					
11日	实况棒球 大联盟	実況パワフルメジャーリーグ	Konami	SPG	6980日元
16日	X战警3	X-Men: The Official Game	Activision	ACT	39.99美元
25日	电波之剑	ラジルギ・プレシャス	Milestone	STG	5800日元

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年4月					
20日	Mother3	Mother3	Nintendo	RPG	4800日元
24日	2006 FIFA世界杯	2006 FIFA World Cup	EA	SPG	[illegible] 99美元
2006年5月					
16日	X战警3	X-Men: The Official Game	Activision	ACT	29.99美元

©(2002 2005 SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved
©Konami ,LTD.2006 All Right Reserved

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年4月			
20日	龙珠Z 真武道会	ドラゴンボールZ 真武道会	Bandai Namco Games	FTG	4800日元
20日	大家的地图	みんなの地図	Zenrin	ETC	3800日元
24日	2006FIFA世界杯	2006 FIFA World Cup	EA	SPG	29.99美元
25日	古墓丽影 传奇	Tomb Raider: Legend	Eidos	ACT	39.99美元
25日	OutRun 2006:海岸狂飙	OutRun 2006,Coast 2 Coast	SEGA	RAC	29.99美元
27日	新牧场物语 无瑕人生	イノセントライフ 新牧场物语	MMV	SLG	4800日元
27日	幸福小狗生活第1弹	THE DOG HAPPY LIFE ～幸せワンコ生活第1弹～	Yuke's	SLG	2800日元
27日	新世纪福音战士2 被制造的世界 另一个事件	新世紀エヴァンゲリオン2 造られしセカイ —another cases—	Bandai	AVG	4800日元
27日	舞-HiME 鲜烈！真 风华学园激斗史！！	舞-HiME 鲜烈！真 风华学园激斗史！！	Sunrise	FTG	5800日元
27日	街 命运的交叉点 特别篇	街～运命の交差点～特别篇	SEGA	AVG	4800日元
27日	炼狱贰 通往天国的阶梯	炼狱贰 The Stairway to H.E.A.V.E.N	Hudson	ACT	4800日元
27日	数桩	カズオ	SCEJ	PUZ	2800日元
		2006年5月			
1日	罪恶装备 审判	Guilty Gear Judgment	Majesco	FTG	39.99美元
2日	NBA篮球员：反弹	NBA Ballers: Rebound	Midway	SPG	39.99美元
4日	脱狱潜龙：清算	Dead to Fight: Reckoning	Bandai Namco Games	STG	39.99美元
11日	吃豆人世界3	Pac-Man World 3	Bandai Namco Games	ACT	39.99美元
11日	007 来自俄罗斯的爱情	007 ロシアより愛をこめて	EA	ACT	4800日元
16日	古墓丽影 传奇	Tomb Raider Legend	Eidos	ACT	39.99美元
18日	伊迪丝回忆录 新天魔界 混沌时代V	イーディスメモリーズ～新天魔界 GOCV～	Idea Factory	S・RPG	4800日元
22日	战地指挥官	Field Commander	SOE	SLG	39.99美元
25日	真名法典 Potable	マグナカルタ ポータブル	Banpresto	RPG	4800日元
25日	恐怖惊魂夜2 特别篇	かまいたちの夜2 特别篇	SEGA	AVG	4800日元
26日	DQ & FF in 富豪街 Potable	ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル	Square Enix	ETC	4800日元
25日	拳手之路2	ボクサーズロード2 ザ・リアル	Ertain	FTG	4800日元
25日	Talkman 欧洲语言版	TALKMAN ヨーロッパ言語版	SCEJ	ETC	4200日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
20日	排列解谜 童话王国	ソロエルパズル童话王国	Success	PUZ	3800日元
20日	翼・年代记 Vol.2	ツバサクロニクル Vol.2	Arika	AVG	4980日元
20日	旅游指导对话手册DS 中国	旅の指さし会話帳DS 中国	Nintendo	ETC	3800日元
20日	旅游指导对话手册DS 韩国	旅の指さし会話帳DS 韩国	Nintendo	ETC	3800日元
20日	旅游指导对话手册DS 泰国	旅の指さし会話帳DS タイ	Nintendo	ETC	3800日元
20日	动物园大亨 制作动物园	ZooTycoon 动物园をつくろう！	SEGA	SLG	4800日元
24日	2006 FIFA 世界杯	2006 FIFA World Cup	EA	SPG	29.99美元
25日	大战略DS	大战略DS	元气	SLG	4800日元
25日	魔女的考验 皇后考验大骚动☆	シュガシュガルーン クイーン試験は大パニック☆	Bandai	ACT	4800日元
27日	我的战斗机	オレのせんとうき	Taito	SLG	4800日元
27日	火影忍者NARUTO 最强忍者大结集4 DS	NARUTO-ナルト- 最强忍者大结集4 DS	Tomy	ACT	4800日元
27日	俄罗斯方块DS	テトリスDS	Nintendo	PUZ	3800日元
27日	茶犬的房间DS	お茶犬の部屋DS	M.T.O	SLG	4800日元
27日	旅游指导对话手册DS 美国	旅の指さし会話帳DS アメリカ	Nintendo	ETC	3800日元
27日	旅游指导对话手册DS 德国	旅の指さし会話帳DS ドイツ	Nintendo	ETC	3800日元
15日	新超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	任天堂	ACT	39.99美元
16日	X战警3	X-Men: The Official Game	Activision	ACT	39.99美元
18日	右脑达人 加油训练师	右脳の達人 ガンバれっトレーナー	Bandai Namco Games	ETC	3800日元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
24日	2006FIFA世界杯	2006 FIFA World Cup	EA	SPG	29.99美元
27日	侠盗中队	Rogue Trooper	Atari	ACT	39.99美元
2日	篱笆墙外	Over the Hedge	Activision	ACT	49.99美元
16日	X战警3	X-Men: The Official Game	Activision	ACT	39.99美元
19日	达芬奇密码	The Da Vinci Code	2K Games	ACT	49.99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
20日	九十九夜	NINETY NINE NIGHTS	Microsoft	ACT	6800日元
20日	最终幻想XI	ファイナルファンタジーXI	Square Enix	MMO	7800日元
24日	2006FIFA世界杯	2006 FIFA World Cup	EA	SPG	59.99美元
		2006年5月			
9日	时空飞梭	TimeShift	Atari	FPS	59.99美元
16日	X战警3	X-Men: The Official Game	Activision	ACT	59.99美元
18日	热爱足球 蓝色战士们的轨迹	Love FOOTBALL 青战士たちの轨迹	Namco	SPG	6800日元
22日	乒乓球	Table Tennis	Take-Two	SPG	39.99美元
23日	炽天使：二战空骑兵	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	STG	59.99美元
25日	炸弹人 Act: Zero	BOMBERMAN Act: Zero	Hudson	ACT	2980日元

©SNK Playmore.,LTD.2006 All Right Reserved.©2006 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved
©ArtePiazza / Marvelous Interactive Inc

格斗之王 极限冲击2 04.27

推荐度 B

PS2 ◆SNK Playmore ◆6800日元

FTG ◆无对应周边

CERO 12 12岁以上玩家对应

本系列可以说是在整个“《拳皇》系列”当中比较另类、特殊的外传类3D格斗游戏。称其为特殊3D格斗游戏的理由就是因为虽然人物和场景都采用3D了形式表现，但实际操作感和系统方面依然沿用了传统2D格斗游戏的特征。除了增加了金家藩、杰尼等新角色以外还增加“拆”、“超必杀取消”等新的要素，大大提高游戏的自由度和爽快度。虽然游戏仍然存在这一些不足需要改进，但对于由“KOF”陪伴着长大的我们来说这个系列的存在就已经是一种成功了。

世界足球 胜利十一人10 04.27

推荐度 S

PS2 ◆Konami ◆7329日元

SPG ◆对应PS2多重对战连接器

CERO 全年龄 全年龄玩家对应

1996年3月15日，一个游戏史上里程碑式的游戏“《WE》系列”诞生了。历经十年风雨，在2006年的今天，所谓十年集大成之作即将破土而出。《WE10》拨乱反正，力图将拟真与游戏性融为一体，取得一个上佳的平衡点。本次新作首先强化了操作技术，修正了判罚系统，从而使得攻防对抗更加激烈，比赛节奏更加畅快淋漓。今年是世界杯年，顺应趋势加入了四支世界杯新军，其中的非洲黑马军团尤其令人关注。而新加入元素还有快速开球、快捷战术设置、国际挑战模式、随即组队模式。4月27日，万众期待，《WE10》震撼全世界！

新牧场物语 无瑕人生 04.27

推荐度 A

PSP ◆MMV ◆4800日元

SLG ◆无对应周边

CERO 全年龄 全年龄玩家对应

本作是由曾开发过“《勇者斗恶龙》系列”的ArtePiazza公司开发的新概念牧场物语。游戏以充满南国风情的小岛为舞台，主人公是一名由科学家贺普博士抚养成长的少年，他将在玩家的指引之下经营牧场兼顺便冒险，在生活中学习为人处世的道理。以往系列的最大缺陷就是画面简陋，而本作在画面上有了飞跃，令老玩家眼前一亮。虽然舞台只是一个小岛，但面积很大，而且岛上各处的风景都有很大差别。本作的冒险成分比较浓厚，玩家要不断探索封印之谜，并用耕种去解除封印。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000
3. 手机短信：移动手机发送JCDC+意见与建议到8002605　联通手机发送到9002605

本期为您准备的礼物

iQue DS

——让您领略次世代掌机的迷人风采！

ACG精美周边

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

超大幅布制游戏海报
ACG主题纪念T恤
ACG主题精美明信片
时尚ACG运动护腕
FF金属封面笔记本
FF大幅亮丽水晶贴
[illegible]手机链
Q版小编形象随意贴（随机5款／人）

本期特别放送 100名

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

4B《最终幻想XII》主题封面评价如何？

辽宁 李硕：封面内容是众望所归，但颜色过于低沉，不太吸引人。

上海 康亚珺：本期的封面虽然是《FF12》，但颜色实在太……土黄色与"馈青"色的搭配好难看。

柳州 范敏：以《FF12》作封面居然没有主角梵，实在不可思议。

北京 宋浩飞：《FF12》发售，相关封面无可厚非，做的也是中规中矩，没有什么创新之处。

西安 冯健：这张插画的效果并不好，颜色暗，画面也不清晰，做封面简直是败笔啊。

1314578**：**本期封面的清晰度很成问题，看上去可谓"面目全非"，让人感到"惨不忍睹"。

> **编** 本期的封面虽然采用了经典巨作《最终幻想XII》为主题，但由于画面效果过于模糊，招致了很多读者的批评。其实，我们选择此图的本意是带给大家以新鲜感，以避免那些以飞艇、都市为背景的"老面孔"再次出现，然而，实际出现的效果显然远远低于我们的预期，也辜负了读者们的期望。总之，这期封面再次暴露出了我们选材不当的问题，今后我们一定会更加慎重地选择封面素材。

4B赠品《战国无双2》别册的反馈

上海 康亚珺：本期赠品马马虎虎，虽然有我喜欢的森兰丸和稻姬，但织田信长等几位满脸胡茬的大叔就……很破坏美感。

吉林 杨帆：好久没出现这么有收藏价值的赠品了，喜欢。

天津 刘震宇：相当喜欢，这就是引起编辑部MM们尖叫的邪恶东东吧？

西安 冯健：东西是不错，可惜没有什么创意，类似海报和画册的东西已经很多了，总有种换汤不换药的感觉，郁闷……希望有所改进啊！

扬州 汤剑雄：很喜欢本期赠品，只是画册里只有16位角色，剩下的难道是下期送吗？

Email gzizh：感觉上比送海报要殷实的多，毕竟这样的画册在市面上是很难买的到的。希望以后能多送一些Q版画册，这样的话无论男女读者都会很容易接受的。

> **编** 继多月来的《猪笼城寨》之后，这次的《战国无双2》别册给人以耳目一新的感觉，虽然内容方面按常理来讲有些偏于FANS向，但精美的人设插画却吸引了绝大部分读者，就连许多一向不怎么玩"《无双》系列"的玩家们都赞不绝口，围绕画册引发的争论也多以内容选材为主（由于开本限制，别册中要筛选掉部分角色），且大都是邪恶的YY……不过，正如冯读者所言，我们以后要多注意赠品的创意。

4B的攻略与研究反响怎样？

汕头 姚伟成：《FF12》的攻略超赞，阅读时甚至出现自己就在玩游戏的感觉！就算是日语+RPG菜鸟都可以很快把游戏上手。

北京 高辰：《幻想水浒传Ⅴ》小说选的插图只是随意安排，并没有与左右的文字相配合。

上海 瞿秋丰：这期的攻略与研究基本都可以打90分以上，只是《战国无双2》的内容少了点。

西安 冯健：《圣剑传说DS》虽然是流程攻略，但有些细节的地方还是没能说明白。个人比较欣赏《怪物猎人2》的研究，很详细啊！

1387101**：**《FF12》攻略做的非常详细，但让人觉得有点虎头蛇尾，如果再加一些总结性语言或心得也许会更好。

> **编** 虽然存在着一些细节上的疏漏与瑕疵，但就总体来看，本期的攻略与研究是近期评价最高的一次。无论是以《FF12》领衔的一队攻略还是以《怪物猎人2》为代表的众多研究，都获得了读者们的一致表扬。相比之下，《幻想水浒传Ⅴ》的剧情小说反响则有些低，没有达到我们预期的效果，看来负责编辑还需要多磨练自己的文字水平才可以。不过，也有编委及部分读者认为攻略的篇幅过长了。

4B的Gamehalo调查报告

哈尔滨 牟文龙：片头曲《UCG幻想》太逗了！不过请贵刊还是换个歌手吧！人家唱歌要钱，他唱歌要命啊！（笑）

柳州 范敏：同人影像《UCG幻想》相当恶搞，可以做以后Gamehalo的主题歌了。不过这次的光盘少了"游戏动漫园"，难道最近没有什么新动画的预告片可放吗？

上海 郑晓莹："游戏点评"这个栏目不错，让人就算不玩游戏，也能欣赏到其魅力所在。

西安 冯健："斗剧06预选赛"的现场报道时间太长了，不爽。不过本期Gamehalo的盘面设计得很漂亮！

Email 喻晋：本期的Gamehalo总体上来讲做的还不错，但是"斗剧"的内容有些过了，况且玩家中喜欢格斗游戏的应该也不是很多，这样会占用了许多其他内容的空间，希望以后能把握住这个"度"。

> **编** 读者来信中本期光盘的焦点又一次集中在了一篇同人作品上：《UCG幻想》，来信中对其进行评论的部分占了六成以上，实在令人惊叹，看来今后我们还要继续加大搜索原创幽默作品的力度。此外，"游戏点评"这个新栏目在人气度上继续保持着突飞猛进的势头，喜欢这个栏目的观众开始越来越多，仍然大有取代"热血最强"成为"未来之星"之势。但是，重点内容"斗剧06预选赛"反响不高，考虑到格斗游戏在国内的现状，这其实是个意料之外情理之中的结果。

编委团对4B的评刊反馈

北京 陈华：刊物广告方面比较糟糕，和封面的感觉完全不在同一个档次，似乎没有花太多心思的样子。其实只要控制好整体色调，并在字体和边框上做一些调整就会好上很多的。

昆明 罗质彬：就个人经验来看，以第一人称来写小说难度相当高，就如同不借助镜子人永远看不到自己的额头一样，第一人称有时很难表现发生在同一时间不同地点的事，以第一人称作为写作方式的小编（如雨滴的《幻想水浒传Ⅴ》）行文时要倍加小心。

天津 姜文静：本期的攻略研究占的比重相对大了很多，虽然有超大作开路，不过考虑到读者的承受能力……对于时间严重缩短的玩家来说，很可能一下子就PASS掉将近20页杂志不去看。

上海 秋天：好像很少看到贵刊对新闻的看法，以后不妨加入一些小编们对某条新闻的评论吧。

> **编** 近半年来，我们新组建的编委团一直在幕后默默地支持着杂志的工作。可以说，在杂志发展的道路上，编委们付出的心血并不比编辑们要少，他们做出的各项调查统计、总结出的各种数据资料及对杂志提出的各种改良建议，无一不令UCG获益匪浅。故此，在本期这个特别为编委们准备的版块中，UCG全体编辑要在此向编委们真诚地道一句：大家辛苦了！

本期问题

1. 本期封面您感觉如何？
2. 您喜欢本期的赠品吗？
3. 本期的特企与特稿您感觉如何？
4. 请为这次的攻略与研究打分。
5. 评价一下这期的Gamehalo吧。
6. 除了UCG外，您还经常购买哪些杂志？

4B互动信箱送礼名单

获得耳机的读者 ▶ 北京市海淀区　高辰

[illegible]	鲍淑林	郑州	黄瑞鉴	成都	刘沛	上海	王辰卯	襄樊	杨帆
安徽	贝佳	深圳	曹卓辉	贵阳	刘先备	徐州	王赫雨	汕头	姚俊旭
南京	陈超	上海	江圣碧	长春	刘欣	昆明	王涛	汕头	姚伟成
东莞	陈嘉炜	南宁	蔡云	呼和浩特	刘一鸣	包头	王原波	上海	姚智骏
齐齐哈尔	崔明明	上海	瞿秋丰	天津	刘震宇	哈尔滨	吴博林	厦门	叶佳希
天津	杜建仪	柳州	韩伟丹	玉林	骆永安	锦州	吴越	福州	叶少斌
个旧	冯皓	南宁	[illegible]	北京	马晓宁	上海	龚磊君	唐山	袁旭
桂林	葛威	佳木斯	辛丞嘉	克拉玛依	苗楠	海口	谢玮羽	佛山	张健源
上海	关雨晨	北京	李可	哈尔滨	牟文龙	宁安	谢晓晨	南京	张庆祺
太原	[illegible]	大连	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	广州	[illegible]
瓦房店	[illegible]	辽宁	李硕	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	北京	[illegible]
襄阳	[illegible]	齐齐哈尔	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
石家庄	韩林	[illegible]	梁伟键	[illegible]	[illegible]	常州	[illegible]	上海	郑晓莹
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	北京	[illegible]	上海	[illegible]	蚌埠	[illegible]
柳州	胡安旭	上海	林克	南宁	苏吉鹏	天津	阎旭	包头	朱琪
天津	胡皓	唐山	刘杰	昆明	唐亚飞	吉林	杨帆	上海	邹志平

1314578****
1343725****
1347640****
1358174****
1358409****
1381194****
1370431****
1370593****
1375172****
1377137****
1377513****
1[illegible]2548****
1[illegible]2727****
1[illegible]07****
1[illegible]****
1[illegible]****
1[illegible]94714****
1395217****
1397865****
1399559****

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中[illegible]会获得礼品。
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

www.plumbook.cn

《动画基地》来了！

超值定价 9.8元

喜爱动漫的你还等什么？

2006年第五期 4月25日全国震撼上市

动画资讯手册＋超炫动画影像VCD＋近期经典动漫金曲CD＋豪华赠品

本期精彩内容

基地社评

Gonzo之野望～有关银色头发的阿基德的幕后

专题企划

2006年春季完结动画总览

动画欣赏指南

草莓狂潮
玻璃舰队
樱兰高校男公关部
公主公主
良宫春日的忧郁
NANA

本月超值美送 绝对独家

精美CD收藏盒
圣斗士主题记事本

上海春康商贸

上海P·K数码电玩专营店

本月PSP特价！

本店新到大量PSP完美屏
无坏点、无亮点。
N台机器任你尽情挑选！！！
绝对让你满意！！！
给你创造一个最好的购机条件。
凡在本店购入主机PSP一台者自动升为会员，可终身享受任何新老游戏、电影、MP3等的免费拷贝！

信誉是我们的生命力！
原装配置，假一罚十！

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备，品种繁多！

本公司一直秉承信誉第一，顾客至上的理念，长期保持所售主机和原配件绝不以次充好，以旧充新，假一罚十的经营准则。我们拥有品种齐全的货物，一手的主机价格，完善的售后服务，并聘请了专业的维修技师，打造了当面拆机，当面维修，敞开式维修价格的经营特色，杜绝了游戏行业中蒙骗、坑害消费者的欺诈行为。经过我们不懈的努力和坚持，逐渐在顾客群中得到了良好的口碑，打造了P·K数码这一消费者信得过品牌，并且在周边网上长期保持着极高的好评率与信誉度。

高价回收各类主机

为满足低价位消费业务，本店高价回收各类主机、掌机并可以旧换新，GBA最高回收价300元，SP最高回收价500元。

NGC、PSII、XBOX大量正版软件数量有限，有意者请来电咨询！

找到真正的全新机请到本店来
来就选本店！！！
谢谢光临！

P·K数码彭浦店
地址：上海市闸北区彭浦新村临汾路640号对面　邮编：200435
电话：021－66831506　联系人：张杰　QQ:171330078
公交：04、46、95、114、203、722、762、845、849、850、865、912、916、地铁1号线　营业时间：早10：30—20：00
招商银行卡号：9555 5002 1564 1225　持卡人：张杰
工商银行卡号：9558 8010 0115 6063 494　持卡人：张杰

欢迎邮购

P·K数码宝山店
地址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）
电话：021－66288809　联系人：赵伟刚　邮编：200071
QQ:264046009　营业时间：早10：30—20：30
公交：轻轨一号线直达宝山路站、66、65、51、18、101、69、78
工商银行卡号：9558 8010 0116 4622 455　持卡人：赵伟刚
农业银行卡号：95599 8003 05177 20113　持卡人：赵伟刚

山东次世代
CSD GAME
玩模玩样

www.nextgeneration.com.cn　QQ：315103906
批发、零售PC、TV电子竞技设备专卖

恭贺山东次世代电玩店与山东玩模玩样动漫模型店强强联合！

山东玩模玩样动漫模型网上商城　www.52wmwy.com
山东玩模玩样动漫模型店经营：动漫、游戏、电影周边、模型产品的零售批发。
玩模玩样动漫模型店　电话：0531－88168868　传真：0531－86986161

总部：济南解放路41号（赛博数码广场东邻80米）
电话：0531—88559816　86629587　82393967　86629665　13506410809
营业时间：9：00—20：30（全年无休）
E—mail：gamecsd@163.com　QQ：315103906　[illegible]
淄博红星次世代
地址：张店区西六路齐赛电脑城F一层F6—4＃
电话：13053374068　QQ：3994219
东营天艺次世代
地址：山东东营济南路百祥电脑城（友谊广场2楼）A510室
电话：13345054345
潍坊旗航电玩
地址：山东潍坊潍城区东大街88号（平寿湖西行50米）
青岛黄岛酷玩次世代电玩
地址：山东青岛经济开发区江山南路西小区275号楼东1号
银行汇款：工行：180 214 030 101 573 2785 刘文健
建行：6227 0023 4088 [illegible] 783 [illegible]
商品信息及山东各地加盟连锁店信息：
www.nextgeneration.com.cn

欢迎加盟

&3DM SMV
www.plumbook.cn

TECHART enterprise
易录宝、记忆大师、4.0GB小硬盘
录影无限
闪耀登场
美国Naki®品牌进军国内
易录宝
TV
DVD
MEDIA RECORDER
4.0GB小硬盘
记忆大师
NDS / NDS Lite
PSP
iPod
PDA
PC
DVD player
Printer
Camcorder
TV player
XBOX360
MP4/PMP
MEMORY STICK
MP4
SD MMC
CF USB
is licenced by SONY
生产商：科艺电子（深圳）有限公司
地 址：深圳市南山区蛇口工业六路兴华工业区8栋5楼D座
电 话：(86) - 755 - 2681 5557 传真：(86) - 755 - 2688 7775
游戏周边产品专业生产商
诚征各地经销商、代理商
诚征热线：0755－26892221 联系人：徐经理
Naki® TECHART enterprise
http://www.techartgroup.com.hk
TECH ART logo is a trademark of Techart enterprise limited
All Rights Reserved.
NAKI WORLD logo is a trademark of NAKI WORLD INC.
All Rights Reserved.
PSP™ are registered trademarks of Sony® Computer Entertainment, INC.
This Product is not endorsed, sponsored or approved by Sony.
Xbox360™ are registered trademarks of Microsoft Corporation.
This Product is not endorsed, sponsored or approved by Microsoft
NDS™ & NDS Lite™ are registered trademarks of Nintendo of America.
This Product is not endorsed, sponsored or approved by Nintendo.
XBOX25003
PS212017
PSP14006
GC34017
PS214007
NDS34008
DS65023
PSP11071
PSP11038
www.plumbook.cn

北京嘉兴游戏机经营店

招聘启示 网页设计工程师(1)两年以上网站网页设计、制作经验，具有较高的艺术设计能力和美术功底，有一定的策划能力，丰富的设计资料和成功作品。附带作品必须是个人独立完成的作品。(2)熟悉了解PHP、JSP、ASP等网站结构和页面逻辑。(3)能熟练使用：photoshop、Flash(熟练使flashAction)、Firework、Coreldraw、Illustrator等图象处理和网页制作软件，能够独立提出设计思路。(4)乐于在挑战性强、节奏快的环境下工作；有良好的人际沟通能力。特别注意：应聘时需带个人独立完成的作品(合作完成的作品不予考虑)简历请勿以附件形式发送，请在简历中注明应聘职位、薪金要求，及能到位时间。

大赠送 凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘；加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘。数量有限，送完为止！

★（海淀区）中关村销售中心 热线电话：010－82628869
地址：北京市海淀区苏州街18号长远天地大厦A座207室
大宗购物热线：010－82628898

★（东城区）美术馆销售中心
地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
热线电话：010－64031591 64035610

★邮购汇款地址：北京市100010－22信箱 邮编：100010
收件人：蔡晓初先生 传真：010－64035610
交通银行：405512 4091 9649 609
农业银行：95599 8001 42038 66218
持卡人：蔡晓初

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

特价商品酬宾月（本月有效）

PSP 白色主机热卖中！
1.5PSP(黑)豪华版 现货供应！
2.5PSP 豪华版（黑、白） 1630元
2.5PSP 单机版（黑） 1460元
索尼记忆棒1G/2G 290/390元
Sandisk记忆棒 价格电询

GBM（五款颜色） 750元
小神游SP 620元
NDSL 1480元
NDS（多款颜色 全套） 980元（限20台）
NDS烧录卡热销中！
神游IDS 980元

惊爆价 1650元（限30台）
PSII 50009型（原装振动手柄、AV线、电源）
PStwo70000型 全系列 1260元（限20台）（振动手柄、AV线、电源、支架）
NGC 各颜色 1050元（限15台） 主机＋原柄＋AV＋电源＋IC

微软X－BOX、日版＋直读（热卖中）

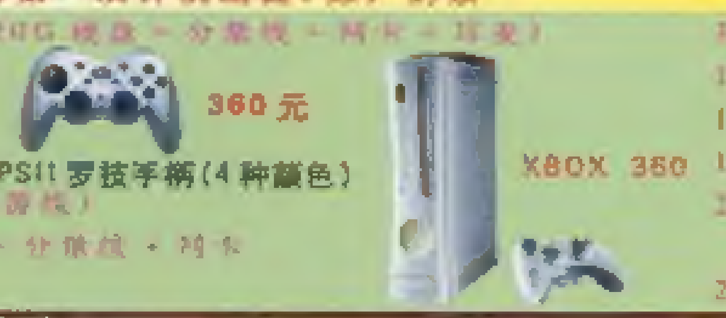
原装PS2 50009型大陆行货（主机＋原装振动手柄＋中文正版游戏一个＋电源220V＋AV线）	促销中！
原装PStwo 70000型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）	促销中！
原装PStwo 70006型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）	促销中！
原装PStwo 70007型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）	促销中！
原装PS2 50000金佰式限定版（金色）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线）送电源 完美套	2850元／邮资50元
原装PS2 50002型SS银色（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线）完美套	1950元／邮资50元
原装PS2 GT限定陶瓷白型（原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）完美套	2380元／邮资50元

GT4 900度方向盘 行货 1480元 日本原装 1590元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

微软X－BOX360港豪华版（主机＋无线手柄＋20G硬盘＋分量线＋网卡＋耳麦）	3150元／邮资50元
微软X－BOX绿色透明限定版－两张原装游戏	1780元／邮资50元
微软X－BOX 光环限定版＋资料原装游戏	1690元／邮资50元
微软X－BOX 炫蓝白透明限定版	1695元／邮资50元
XBOX360简装版（主机＋AV线＋有线手柄＋电源线）	2480元／邮资50元
XBOX360豪华版（主机＋无线手柄＋20G硬盘＋分量线＋网卡＋耳麦＋无线网络连接器）	2890元／邮资50元

PSII 罗技手柄（4种颜色） 360元
XBOX 360



嘉兴维修中心 三免服务

1. 免费对各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，开壳费（只收取维修配件费）

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理100%全部修复让您放心使用。

对各类主机的故障如：死机、花板、黑屏、无图像均可完全修复（所换或维修的配件均为原装全新并保修）。本公司还对全国的各商家或有维修能力的个人提供原装配件。

PS II 配件

3XXXX 光头	280-380元
5XXXX 光头	380-530元
7XXXX 光头	90-160元
光头线圈（全新）	120-280元
光头光管（全新）	180元
3XXXX 光头驱动芯片	50-120元
5XXXX 光头驱动芯片	40-160元
光头主轴103芯片（全新）	380元
PS II 主机 CPUEE 芯片（全新）	380-550元
PS II 主机精雷图像芯片	150-280元

PSP 配件

PSP主机光头原装全新	280元
PSP主机主板原装全新	800-850元
PSP原装夏普液晶（全新）	380元
PSP原装三星液晶（全新）	260元
PSP原装背光板（全新）	380元
PSP原装方向键＋按键（全新）	120元

XBOX360 新游戏

拳击之夜	330元
上古卷轴4	330元
孤岛生存	330元
战地2	330元
织天使	330元
生与死4	330元
PGR赛车	330元
山脊赛车	330元
极品飞车	330元
完美黑暗	330元
FIFA06	330元
金刚	330元
三国无双4	330元
三国无双帝国	330元
死囚	330元
魔法战争	330元
Gun 枪神	330元
使命召唤	330元
火爆狂飙	330元
现代战争	330元
幽灵行动	330元
雷神之锤	330元
卡米欧（中）	330元
高尔夫	330元
NBA06	330元

攻略大全

GBA攻略		狂乱	21	龙战士V	19
机战OG2	25	超神	24	三国无双II	18
幻想迷宫3	20	实况6（国际版）	22	三国无双－猛将传	18
小人国	19	分裂细胞3	25	鬼武战记	18
龙珠Z3	18	天外魔境	22	铁拳4	24
王国之心	20	武藏传2	21	绝体绝命都市	21
FF I、II	19	真三国无双4	41	大10	21
[illegible]	18	鬼泣3	22	异度传说I、II	20/32
机战A	15	重生传说	20	荒野兵器III	18
机战R	13	[illegible]	20/38	鬼泣I、II	18/24
机战D	17	牧场物语[illegible]	22	鬼武者I、II	21/18
[illegible]	14	光明之[illegible]	20	生化[illegible]	18
[illegible]	14	GTA 罪恶都市5	21	大7	26
[illegible] I、II	15/13	合金装备3	21	大8（黑）/9	28/28
恶魔城I、II	15/18	仙乐传说	22	合金装备II	19
龙战士V	15	[illegible]	20	三国无双3	24
口袋妖怪 蓝宝石	15	实况8	25	[illegible] X-2	26
口袋妖怪火红、叶绿	16	异度传说2	25	[illegible]	28
[illegible]	13	机战MX	30	[illegible]	22
[illegible]	15	分裂细胞II	22	[illegible] III	22
[illegible]	19	[illegible] 4	23	分裂细胞	25
[illegible]	19	九[illegible]	22	[illegible] II	22
[illegible]	19	鬼武者3	20	三国志战记II	21
[illegible]	20	战国无双	25	龙背上的骑士	22
鬼武者	17	零 红蝶	22	恶魔城－无罪的叹息	21
[illegible]	18	[illegible]	21	生化危机爆发	30
幻想传说	16	实况7	30	[illegible] 4	21
XBOX 攻略大全	21	合金装备－本册	10	[illegible]	21
PS2 攻略		[illegible] II	10		
生化4	28	[illegible]	21		
零 刺青	26	[illegible] III	17		
机战α3	24	[illegible] I、II、III	27		
实况9	26	GTA III、IV	18		
[illegible] 3	21	三国无双3 猛将传	22		
		三国无双3 帝国	22		

240元 [illegible]（共4款）

以上攻略书均为全彩色且铜版不少于100页，邮寄1本4元，2本6元，3本以上10元。批发热线：010－64035610

GBA 卡大全 GBA 卡免邮费

GBA新卡
太空战士4（64M） 口袋妖怪绿宝石（中）之救助队（256M） [illegible]（64M） 机器人大战J（128M） 火枪[illegible]2（64M） [illegible]（128M） 火枪[illegible]2（64M） 我们的太阳（128M） [illegible]（256M） [illegible]（128M） [illegible]（中文64M） 三国孔明传（中文64M） 幻想[illegible]3（128M）（中） 机战OG2（128M）

大战略[illegible]（128M） [illegible]（64M） [illegible]（中128M） 王国之心（256M）（中） [illegible]（128M） [illegible]小人[illegible]（128M） 我们的太阳2（256M） [illegible]（256M） [illegible]2（128M） [illegible]（64M） 太空战士1、2（中文128M） [illegible]（中文128M） [illegible]（中文128M） [illegible]（中文64M） 我的太阳（中文128M）

[illegible]（中文64M） 牧场物语（女孩版128M）中文 SD高达G世纪（中文128M） 机战A・R・O・D（中文64M） [illegible]（中文64M） [illegible]（中文64M） [illegible]（中文）（128M） [illegible]（中文64M） [illegible]（中文64M） [illegible]（中文64M） [illegible]（中文64M） [illegible]（中文64M） 太空战士（中文）（128M） 口袋妖怪 蓝宝石（中文64M） [illegible]（中文128M）

GBA卡[illegible]电询

NDS 烧录卡系列

NDS 1代烧录卡	240元
NDS 2代烧录卡	290元
NDS 3代烧录卡	470元
NDS 4代烧录卡	510元
NDS 烧录卡G6（4GB）	980元

刷机立等可取！【免费烧录PSP和NDS游戏】

PSP 原版游戏

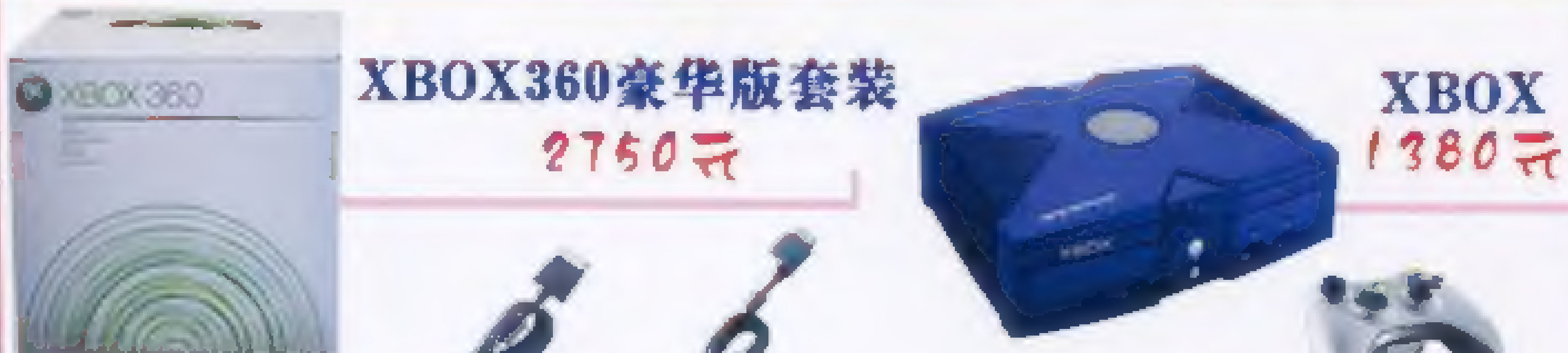
刀锋兄弟会2　三国无双2　大航海时代　北欧女神
PSP正版游戏 150－380元 100余种

NDS 原版游戏

生化危机　异度传说1.2　银河战士　圣剑传说
NDS正版游戏 120－360元 80余种

因版面有限，详情请电询！

上海游戏2000



XBOX360豪华版套装 2750元
XBOX 1380元
分量线 220元
RGB线 380元
无线手柄 300元

拳击之夜 330元	孤岛惊险 330元	幽灵行动 330元	盗墓者 330元	极品飞车 430元
生与死4 480元	山脊赛车 430元	使命召唤 450元	哥谭赛车 440元	完美黑暗 430元

因版面有限，详情请电询！

游戏2000（静安区静安店）
邮购地址：上海市市西静安区凤阳路678号（近南京路、石门二路口） 邮编：200041
电话：021－62182099 62675167
收款人：冷将 13002126661
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1690 4168 962
持卡人：冷杰
公交线路：20、112、23、15、21、37、939、41路、地铁1、2号线（石门路站下）火车站到本店只需5分钟
营业时间：10：00－20：30

游戏2000（徐汇区徐汇梅陇店）
邮购地址：上海市徐汇区梅陇路457号（近漕云路）
邮编：200237
电话：021－64252807
联系人：李兆中
公交线路：50、218、131、957、地铁1号线（锦江乐园站下到本店只需5分钟）
营业时间：10：00－20：30

上海瑞格电玩

PSP黑机豪华版 1650元
普通版 1450元
线控 90元
NDSL 1380元
IDS神游 980元
1G记忆棒 480元
耳机 50元
PSP包 30元

PSII 5万系列主机 1850元
PSII薄机 1180元
PSII FFXII 限定版 1480元
PSII手柄 100元
PSII记忆卡 130元

本店有大量PSII原装盘清仓处理。鬼泣3代180元；铁拳5代220元；刀魂3代280元...

瑞格电玩（卢湾店）
地址：上海市卢湾区黄陂南路719号
电话：021－53062481
联系人：唐[illegible]
公交线路：109、932到黄陂南路下
营业时间：10：00－20：30

游戏2000（镇江新飞跃加盟店）
地址：镇江市健康路48－11号（第四中学向前5米）
电话：0511－5881010 13775531222
联系人：[illegible]东
公交线路：1、10、102到中山桥站下
营业时间：9：00－19：00

游戏机 TV GAME 实用技术　掌机王 SP THE KING OF POCKETGAMES　LEVELUP 游戏城寨

联合举办总价值10万元的大抽奖活动！

只要购买06年5月上市的《**游戏机实用技术**》、《**掌机王SP**》、《**游戏城寨**》各壹本，
将3本杂志上的印花剪下集齐，在**6**月**15**日前寄往游戏机实用技术杂志社，
即可参加这次令人心动的大抽奖。

100000元

火红五月

10万元奖品 **一次送出！**

特等奖

一步到位次世代！

1名

高清电视+Xbox 360

为确保购买到活动期内的杂志，请预先向当地报刊亭预订！

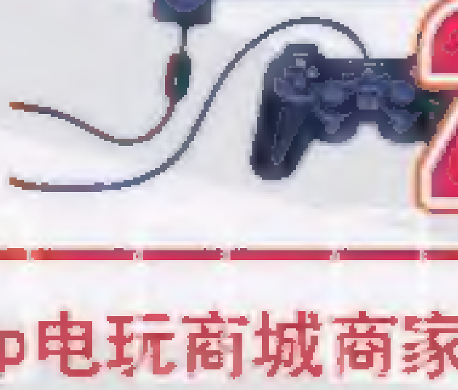
一等奖 Xbox 360

2名

二等奖 NDSL或PSP

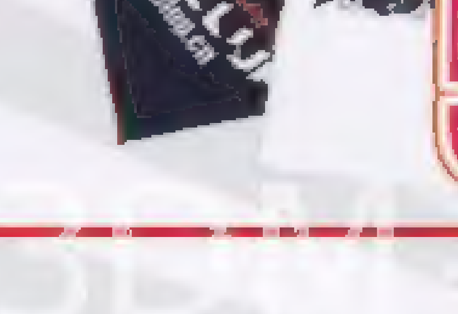
15名

三等奖 PS2



20名

四等奖 levelup主题T恤



500名

抽奖活动具体参与办法：（本活动奖品由 levelup.cn 及levelup电玩商城商家提供）

5月上市的《游戏机实用技术》总第152、153期印有本次活动的红色印花，《掌机王SP》第39、40辑印有黄色印花，《游戏城寨》LEVEL5和LEVEL6印有蓝色印花，集齐三种颜色的印花各一枚，在6月15日之前（以读者邮寄地邮戳为准）寄往游戏机实用技术杂志社，即可参加抽奖。中奖名单将于7月1日在levelup.cn主页上公布，随后出版的《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏城寨》上也将公布前四等奖中奖名单。

本次活动最终解释权归levelup.cn所有